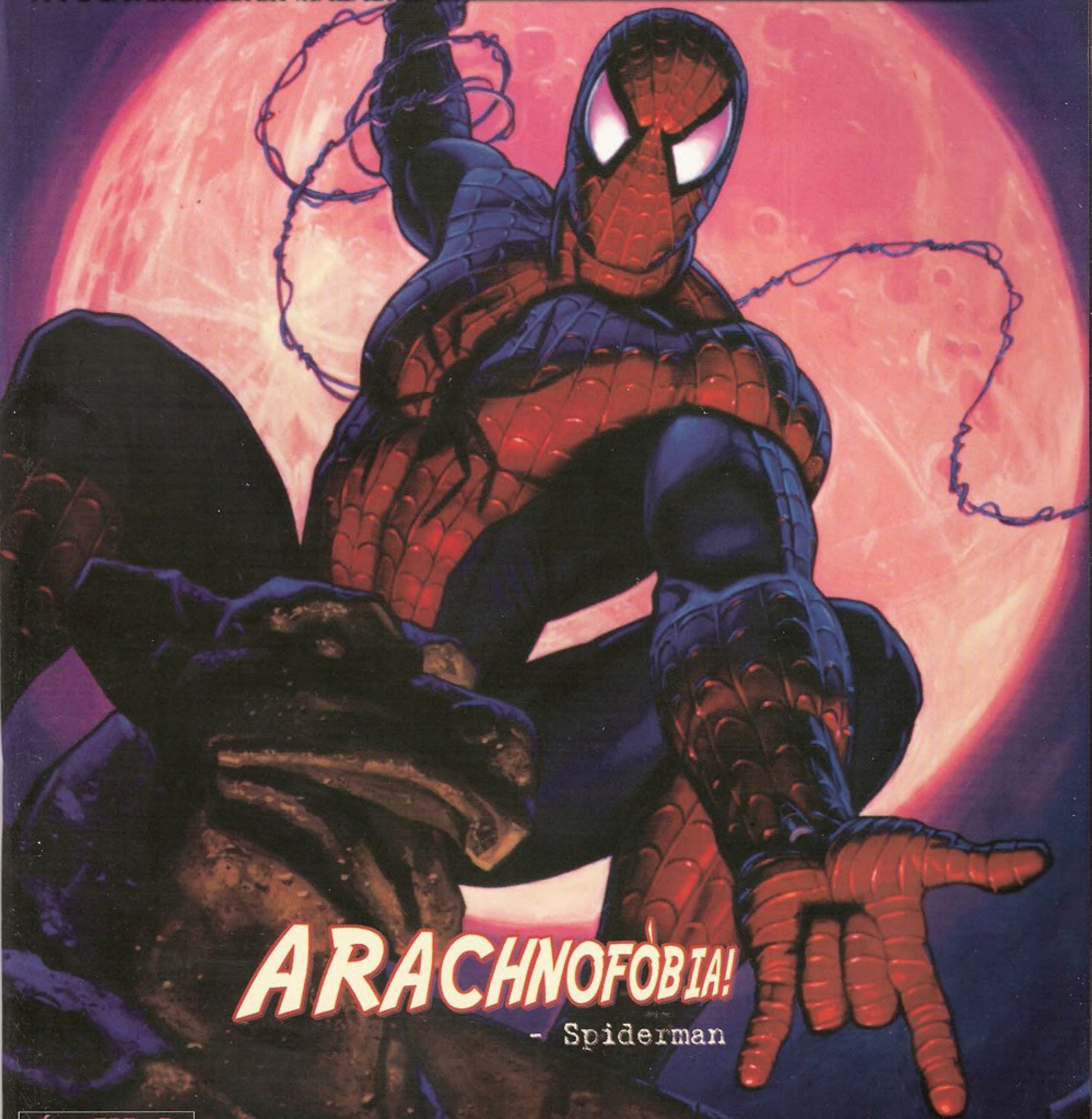
Commandos 2 Red Faction C&C Yuri's Revenge Mystery of the Druids Art of Magic

576 KByte

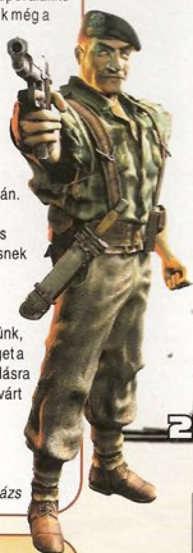
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA



Ára: 796,- Ft
2001. OKTÓBER #126

A zon gondolkodom, miről is szóljon ez a bevezető...
Valami olyat kéne írni, amitől az egyszeri olvasó már rögtön az első oldalon felütve az újságot úgy érezheti: neki szól, az *övé*.
Például azt, hogy „a nyár menthetetlenül elmúlt, és minden, ami maradt, a csöpögő, nyúlós, nedves-szürke idő, ami olyannyira rányomja bélyegét az ember hangulatára, hogy napról-napra közelebb érzi magához Mr. Manson sorait, miszerint: I'm just a boy, playin' suicide..."☺
...De ahogy kinézek az ablakon, csak a tűző napsütést látom, meg a macskákat az ablak alatt, ahogy élvezettel játszanak az indián nyár szemfájdító ragyogásában, mit sem törődve a lassacskán mind magasabbra nővő avarréteggel — és bár éppen majd leragad a szemem a fáradtságtól, jól érzem magam, miközben figyelem őket.
Vagy akár írhatnám azt is, hogy „már két hónapja vége szakadt a nyári vakációnak, és ki lassabban, ki gyorsabban, de végül mindenki visszazökkent a megszokott kerékvágásba — lett légyen szó akár munkáról, akár iskoláról."
Nehéz ügy.
Talán nem is kéne semmit erőltetni — csak írni pár olyan gondolatot, ami az Olvasónak szól, mégha ezen gondolatokban nincs is túl sok szándék arra, hogy közük legyen a laphoz...
Talán most is csak írni fogok, ami épp eszembe jut, aztán a úgyis kilyukadok oda, ahol már az elején kezdenem kellett volna — az általam írt cikkeknél legalábbis rendszerint így szokott zajlani☺
Szóval mit ne mondjak, e havi számunk nehéz szülés volt, bár ez nem rajtunk múlott. Számomra afféle törvényszerűségnek tűnik, hogy a legjobb és legértékeseb programok mindig a legutolsó pillanatban érkeznek a szerkesztőségbe. „Szegény" teszterek szinte egész hónapban mást sem csináltak, csak telefonáltak és telefonáltak, és jöttek és jöttek, és zaklattak és zaklattak, hogy ugyan adjak már nekik valami munkát. Én meg természetesen nem tudtam mást tenni, mint széttárni a karom, és minden egyes cikkírónak elmagyarázni, hogy nem, nem haragszom rá (de hát tényleg nem, komolyan, hát mondom, hidd már el!), az olvasók sem haragszanak rá, egész egyszerűen nincs mit adnom. Persze ez alól kivételt képezett lapunk „hivatalos hangja", Bazska, aki annyira, de annyira várta már a Comandos 2-t, hogy a végén majdnem visszautasította a Madden NFL 2002-t, ezzel is jelezve, hogy neki testiekben és lelkiekben egyaránt készen kell állnia, amikor *Ő* megérkezik.
És amikor már-már magam is kezdtem a fennálló helyzet révén ráncokba szalajtani szemöldököm, egyszerre — amolyan varázsütés effektust idézvén — megérkezett az áldás. De csőstül.
Az eladdig szinte üresen vegetáló kilövés (ez a tartalom tervezetének... hm... hát... nem hivatalos neve☺) hirtelen már-már kevésnek bizonyult, ám épp ennek köszönhető, hogy jelen számunk is igen erős tartalommal dicsekedhet.
Gyakorlatilag egy hét lefolyása alatt olyan neves programok futottak be, mint a Commandos 2, a Red Alert 2 küldetéslemeze (Yuri's Revenge), vagy a Red Faction — valamint olyan kevésbé várt, ám annál kellemesebb csalódásokkal szolgáló anyagok, mint az egyébiránt nagyon látványos és művészi címlapunkon (☺) is főszerepet alakító Spiderman, vagy a mozikban is aktuális Planet of the Apes, de ide sorolhatjuk még a Sheep Dog & Wolfot, és az EA sportjátékok idei darabjainak némelyikét.
Ez a hirtelen játéközön sajnos azzal járt, hogy már-már magam is beparáztam: az idei októberi szám kapcsán talán mégis elkövetem azt a hibát, amire az elmúlt másfél évben nem volt példa — a megjelenés csúszni fog.
Hogy mégsem így lett, az nagyban köszönhető új tördelőnknek, Soltész Tamásnak (a későbbiekben csak Tomi — leleményességemet bizonyítandó), aki a vártnál is jobban állta a sarat.
Azt hiszem, ennél kedvezőbb módon nem is eshettem volna túl a bemutatásán. Szemfülesek az impresszumban is felfedezhetik nevét, ami szintén azt bizonyítja, hogy majd' egy hónappal ezelőtti választásunk helyesnek bizonyult, és Tomi személyében újabb hathatós személlyel bővült amúgy is igen ütőképesnek tartott csapatunk☺
Na néddmá', épp kezdek belelendülni, erre mindjárt elfogy a hely...
Elég az hozzá, hogy remélhetőleg mindenki megtalálja a neki való játék leírását ezen számunkban — remélhetőleg többet is. Újra van hardver tesztünk, Gyz pedig a tőle oly szokatlan módon ezúttal igencsak komoly témát pedzeget a „Hónap dumájában" (úgy látszik, a Hónap dumája egyre inkább a gondolkodásra igyekszik ösztönözni minket, ami: jó), és múlt havi kezdeményezésünk nem várt sikerére való tekintettel Visszatekintő rovatunk is egy egész oldalra nőtte ki magát. Ugye, milyen jó újság ez az 576 KByte, neeem?!
Olvassátok szorgalmasan!

Varga Balázs



Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

UBISOFT ajándékcsomagot (póló, sapka, táska) nyert: *Hegedűs Péter (Hajdúszoboszló), Marczali Tamás (Esztergom)*
Anachronox posztert nyertek: *Szanyi Róbert (Debrecen), Balogh József (Gesztéd), Rédecsi Gábor (Sopron), Tokaji Sándor (Paks), Baross Norbert (Budapest), Czuprik Gábor (Salgótarján), Budai Dániel (Budapest), Kovács András (Ajka), Kutai Zoltán (Budaörs), Köteles Vajk (Kápolnásnyék - Pettend)*
Anachronox PC CD-ROM-ot nyert: *Szabó Erika (Balatonlelle)*
Mechcommander 2 PC CD-ROM-ot nyert: *Meczker Katalin (Szekszárd)*
Az 576 KByte és a VideoNET közös játékán a VideoNET beváltóhelyein érvényes utalványt nyert: *Horváth Csaba (Sopron), Faragó László (Szeged), Grosz Zsuzsa (Leányvár), Szűcs Szabolcs (Budapest), Ifj. Ötvös Tibor (Dorog)*

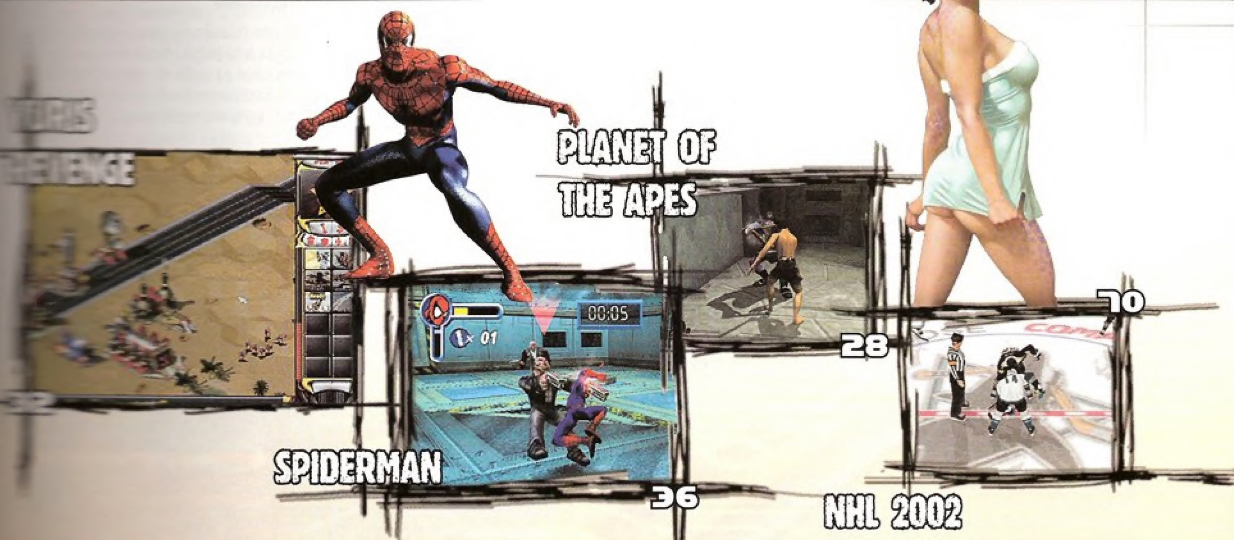
Nyereményeiket postán küldjük!

2001. október





TARTALOM



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Szerkeszti: 576 Team Layout: Varga Balázs vargab@576.hu Tördelés: Soltész Tamás
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226

NEWS GONE GOLD

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
LucasArts
www.lucasarts.com/products/battlegrounds







A Force Commander hihetetlen bukása után Lukács apánk ezúttal némileg konzervatívabb vizekre evez: a SW Galactic Battlegrounds a hagyományos RTS stílt kedvelők bázisát igyekszik megcélozni. Fogta tehát az Age of Empires II engine-jét, amely jóllehet, kissé idejét múlt már, de még mindig nagyon látványos eredményeket képes produkálni, és beleplántálta a SW univerzum minden jelentősebb ficsörét.
A galaktikus birodalom történelmét felelevenítő stratégiában természetesen a már jól bevált kisujjgyakorlatok segítségével törekedhetünk a boldogulásra: gyűjthetünk mindenféle nyersanyagot — nova, megy az Age II aranyát hivatott helyettesíteni; Ore, azaz kő; Carbon, mint fa-pótló, és Food, azaz étel —, fejleszthetjük egységeinket és épületeinket négy koron (bocsánat, technológiai szinten) keresztül — csakúgy, mint az Age II-ben.
Összesen hat féle nép oldalán küzdhetünk, úgymint: a Galaktikus Birodalom, a Lázadó Szövetség, a Wookiee-k, a Gunganek, a Naboo Királyság, illetve a Kereskedelmi Föderáció.
A Galactic Battlegrounds minden bizonnyal nem fog túl sokat hozzáadni a hagyományos RTS stílhez, egy azonban már most biztosnak látszik: a Force Commandernél jobb lesz☺

Megjelenés: **2001. november**

COLIN MCRAE RALLY 3
Codemasters
www.codemasters.com





A világ egyik legnépszerűbb rally-játékának új epizódján is gőzerővel munkálkodnak a fejlesztők. A Colin McRae Rally 3 szerencsére nem hagyja cserben a PC tulajdonosokat sem, így a konzolos platformok mellett mi sem maradunk ki belőle. A készítők több mint negyven főt számláló lelkes csapata eddig soha nem látott valósághűséget ígér, és arra törekszenek, hogy a játék ezúttal — ilyetén típusú gamében még sosem látott módon — ne csak az autókról és a pályákról szóljon, de a lelkes júzer kivehesse a részét a „rallyversenyzővagyok" életérzésből is.
Persze azért lesz egy csomó kocsi (középpontban ismét a Ford Focus RS World Rally Car), egy csomó pálya, meg minden.
A realizmust igyekszik támogatni az is, hogy az autók ripityára törhetők lesznek. Röpködő panelek, miazmás. A Ford is igyekszik mindenben a fejlesztők segítségére lenni, hogy a valósághűség minél magasabb szintre kerüljön.
Ezen két erősségével (csúcs-realizmus, és a rallyversenyző életérzés megteremtése) a Colin 3-nak minden esélye meglesz rá, hogy megtartsa vezető szerepét a műfajon belül.

Megjelenés: **2002.**

DRUUNA: MORBUS GRAVIS
Microids
www.druuna-thegame.com

Az ECTS standján is találkozhattunk a Druuna-val, a Microids egyik érdeklődésre méltó játékával.
A progi egy igen neves olasz erotikus-képregényeket készítő úr, bizonyos Paolo Eleuteri Serpieri művén alapul — ebből következőleg maga a játék is igen erős erotikus tartalommal bír, tehát az ifjabbak most lapozzanak tovább☺
A Druuna egyébként kalandjáték, némi 3D akció elemmel, ám stuff erősségét nem a játékmenet finomságai adják, hanem annak az univerzumnak a hangulata, amiben játszódik. Egy posztapokaliptikus cyberpunk világ, ahol az erőszak, a szex, a káosz, a mutációk, és a pestis (Morbus Gravis) az úr.
Az eredeti mű hangulatát azok a karakteres ábrázolások adják, amelyeket leginkább a Clive Barker féle horror, és az eszement H. R. Giger látomásainak vizualizációjaként határozhatnánk meg.



Az igencsak pipaszagú sztori szerint Druuna vegetatív állapotban leledzik, összekapcsolva a Nagy Szümbiotikus Álom Masinával. Ezen gép segítségével tallózva emlékei között fényt deríthetünk arra, hogy miként került ebbe az állapotba; hogy a világ népét végzetes vírus fenyegeti, mely vérszomjas fenevadakká transzformálja őket. Persze a mi feladatunk megtalálni az üdvözítő antiszérumot.



Ez azonban csak a történet töredéke, hiszen a játék hat egész CD-n terpeszkedik!
Még egy fontos dolog: a Druunában nem kell lövöldözni, nem kell senkit és semmit felrobbantani vagy lemészárolni. Csak hogy tudjátok.

Megjelenés: **2001. november**

EARTH 2150: LOST SOULS
Infinite-X
www.zuxxez.com

Aligha akad olyan játékos, aki ne ismerné az Earth 2150-et — ha magát nem, legalább azért, mert a progi legutóbbi része magyarított — figyelem: lokalizált — formában is megjelent hazánkban. A legújabb epizód, a hangzatos Lost Souls címet viselő darab, ezúttal új fejlesztőgárda kezei közt kovácsolódik, így jelentős változások várhatók a Moon Projecthez képest.
A MP egyébként ott fejeződött be, hogy a három földi frakció (Eurázsiai Dinasztia, Egyesült Civilizált Államok, Hold Korporáció) elhagyja a Földet.
Az új epizódban azon frakciók Földön ragadt maradékait kell megmentenünk.
A játék továbbra is a Moon Project engine-jét használja — sajnos az Earth III munkanevet viselő motor még mindig nem készült el...
Stratégiai játék lévén szó, [illegible] oly alapvető szempontokról



is: erőforrásokból nincs túl sok, mindössze egyetlen egy, ám igen ötletes módon annak kitermelése minden frakció esetében más és más módon zajlik. A frakciók egységei is jelentős különbségeket mutatnak: az Eurázsiai Dinasztia a nehéz tankok, helikopterek, lézer-, és atomfegyverek híve, az Egyesült Civilizált Államok a mecheket preferálja, valamint a plazma fegyvereket és védelmi eszközöket. A Hold Korporáció csak repülő egységeket és energiafegyvereket használ, valamint képes befolyásolni az időjárást. Az egységek fejleszthetősége igen széles skálán mozog, és szokatlanul sok lehetőséget kínál: ily módon adott a lehetőség, hogy teljesen egyedi unitokat hozzunk létre.



Persze lesz map-editor is, és jó hír, hogy a Lost Souls standalone, azaz magában futtatható játék lesz, egy kiegészítő áráért — legalábbis az ígéretek szerint.

Megjelenés: **2001. Q4**

END OF TWILIGHT
New Media Generations
www.nmg.ru

A New Media Generations neve már ismerős lehet azoknak, akik nyomták a [illegible] Triallal, vagy a Gilbert Goodmate-tel. Ezúttal egy stratégiába oltott szerepjátékkal igyekszenek megörvendeztetni minket, amely az ősi skandináv misztikumba kalauzolja a lelkes játékosokat.
Az End of Twilight cím tehát nem mást takar, mint egy körökre osztott stratégiát, megfűszerelve némi szerepjáték elemmel. A központi konfliktus alapját egy szomorú eset jelenti, mely szerint Odin és Fenrir, a két immáron halott isten meg akar pattanni a Valhallából. Odint segíti három harcos is (ők a játék központi hős-karakterei) az ellenséges istenség legyőzésében. Hősöknek le kell győzniük szörnyek egész hadát, elbukott isteneket, az Elemek Őrzőit, végül magát Fenrirt is — de legfőképpen önmagukon, és a köztük feszülő ellentéteken kell győzedelmeskedniük.



A fejlesztők nagyon felhasználóbarát irányítást ígérnek, egy óránál is hosszabb küldetéseket (összesen tizenkettőt), szörnyek, vikingek, istenek, ellenségek egész armadáját.
A küldetésekben egyébként maximum 5 főt irányíthatunk, de legalább minden küldetésnek más és más célja lesz.



Az End of Twilight külön érdekessége amúgy, hogy nem tartalmaz úgynevezett „explicit" erőszakot — szóval nincsenek kiontott belek, agyvelő, meg ilyesmi...

Megjelenés: **2002. Q1**

COSSACKS: THE ART OF WAR
CDV/GSC Games
www.cossacks.com

A valóban nagy sikert elkönyvelő Cossacks rajongói — annak rendje és módja szerint — sem ússzák meg, hogy a játék készítői meglepjék őket egy jó féle kiegészítővel. A The Art of War nevezetű add-on állítólag több mint 35 javítást tartalmaz majd az eredeti anyaghoz képest. Map-editor, új hajók, új nemzetek, újradizájnolt elemek, miazmás. Nézzük csak:
Az eddig is igen szépszámú népválaszték mellé két új nemzet kerül, úgymint Bavaria és Dánia. A magyarok persze megint kimaradtak, de hát ez van.
Hét új csatahajó is itt figyel, köztük a Nelson admirális nevével fémjelzett Victoria pontos mása.
Öt új kampány is van, melyeknek helyszínei Lengyelország, Prusszia, Ausztria, Szászország és Algéria lesznek, valamint új single missönök és történelmi csaták.



A kezelőfelületen és a sokat vitatott formációk használatán is módosítanak, hogy fokozzák a játékélményt.
A készítők kifejezett célja, hogy még dinamikusabbá tegyék a Cossacks játékmenetét — akinek azonban még nincs meg az eredeti játék, azokat el kell keserítsem: a The Art of War futtatásához szükség lesz a Cossacksra is.



Megjelenés: **2002. január**

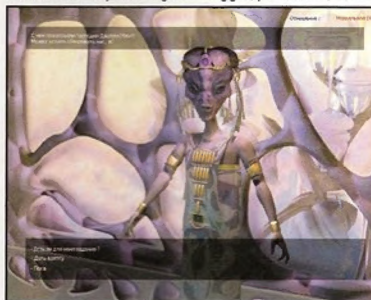
SPACE RANGERS
New Media Generations
www.nmg.ru

Az oroszok minden szinten támadnak. Az End of Twilight mellett egy szintén körökre osztott, szintén szerepjáték elemekkel spékelt hadvezetés-kereskedelem szimulátort is felvonultatnak. A helyszín ezúttal a világűr, az idő a távoli jövő. Ezidőtájt a galaxist egy rakás különféle intelligens lény népesíti be, melyek egy időbe igen sokat háborúskodtak is egymással, azonban mostanra a politikai és ökonómiai érdekeknek engedve feszült békében élnek. Ám ekkor a galaxist egy idegen faj, a Klingek támadják meg, kik az univerzum egy eleddig ismeretlen szegletéből tévedtek ide. Elsőként a kevésbé fejlett, magukat megvédeni nem képes bolygókat hajtják uralmuk alá. A belső feszültségek miatt a galaktikus tanács képtelen egy ütőképes hadsereget felállítani ellenük.



A galaxis legképzettebb harcosaira vár hát, hogy felállítsák a Rangerek seregét, amely a hívatlan látogatók hadának megfékezését tűzi ki céljául. Lássuk, mit is kínál ez a game:

5 különböző faj, eltérő gazdasággal, politikával, és társadalommal
30 féle űrhajó
15 fajta fegyvertípus
Interaktivitás — az egész univerzum él és mozog (állítólag)
Egy rakás bolygó, hold, meteor, aszteroida, ésatöbbi
Na majd meglátjuk!



Megjelenés: **2002. Q2**

HELI HEROES
Reality Pump Studios
www.zuxxez.com

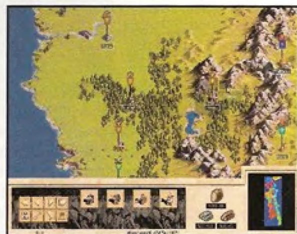
Nem mondhatni, hogy a PC-s játékpiac telítve lenne arcade shooterekkel. Pedig ez a műfaj valaha igencsak népszerű volt a játéktermekben, és a konzolokon még elvétve meg is jelenik egy-egy kései képviselője.
A Reality Pump Studios azonban vette a bátorságot, és nem átallott időt és energiát fektetni egy efféle stuff fejlesztésébe — jóllehet, kiadót még nem sikerült találniuk hozzá...
Maga a game egy felülnézeti, 3D-s, folyamatosan scrollozó képernyőn játszodik, ahol egy harci helikoptert kell irányítanunk, és jól kilőni mindenkit, aki szembe jön. Igen impresszív...
Jól megmunkált anyaghoz híven a Heli Heroes egy rakás különböző terep fölött játszódik — csomó féle ellenség, kisebbek-nagyobbak, és persze a szintek végén főellenségek igyekeznek azon, hogy derékba törjék pilóta karrierünket.
A kezdeményezés igencsak dicséretes: reméljük, elég ütős lesz ahhoz, hogy életet leheljen ebbe a tetszhalott műfajba. Az adottságai megvannak hozzá; a játékélmény garantált, a látvány pedig a WW3: Black Gold engine-jének köszönhetően lenyűgözően színes-szagos-3D-s.





Megjelenés: **2001. Q4**

LEGION
Slitherine Software
www.slitherine.co.uk



Mindig is kedveltem az epikus méretű csatákat felvonultató real-time stratégiákat. Pontosan ez volt az, ami a Shogunban is megfogott. És az ő sikerének köszönhetjük azt is, hogy a hadosztályszintű hadvezetés elmélete egyre több stratégiai játék alapkövévé válik.
A Legion még csak munkacím: a progi az ókori Római Birodalomba kalauzol el minket — a mi feladatunk, hogy egy kellőképen hathatós haderő felállításával uralmunk alá hajtsuk Itália és Gallia törzseit és városállamait, és kiépítsük csaját kis empájörünk. Ez az egyik, ún. „stratégiai" lehetőség.
A másik, nevezetesen „taktikai" játékmenet választása esetén csak a hadszíntérre kell koncentrálnunk. Ily módon mindenki megtalálhatja a kedvére való játékmenetet — dicséretes.
A készítők igyekeznek a történelemhűség minél nagyobb fokára törekedni (de saját bevallásuk szerint a historikusok által szürkén hagyott foltokat nem átallják saját fantazmagóriáikkal lefedni): a térképek az ókori világ atlaszai alapján készültek, az apró karakterek felszerelése, ruházata, harci viselkedése mind-mind kor-, és történelemhű. A játék megjelenítése az előzetes képek alapján igen baráti, afféle Settlerses beütéssel, felülnézeti térképpel, 3D hadszíntérrel. Kiadó még nincs, de reméljük, hogy valaki hamarosan felkarolja ezt az ígéretes projektet.





Megjelenés: **2002. tavasz**

THE THING
Konami/Computer Artworks
www.artworks.co.uk





Akad itt olyan, aki nem látta még a Kurt Russel szereplésével kb. 20 évvel ezelőtt bemutatott John Carpener horror-klasszikust, a The Thing-et (volt valami magyar címe is neki, de azokat sosem jegyzem meg...)? Az most sürgősen pótolja lemaradását, hiszen az Evolva fejlesztői gőzerővel dolgoznak a film megjátékosításán! A játék három hónappal a film vége után játszódik, amikor is Blake — hősünk — egy katonai mentőcsapat segítségével megközelíti az antarktiszi kutatóállomást — és kezdetét veszi a hollol (copyright by SyZ). A The Thing a survival horror stílt hivatott erősíteni, ám ezúttal egy ebben a műfajban eleddig ismeretlen ficsőr is szerepet kapott: a játékot ugyanis csapattársainkkal együtt kell végignyomni! Három típusú csapattársról beszélhetünk, úgymint orvos, műszerész, ill. katona. Ebből adódóan esznek itt különféle képességek is, meg mindenféle egy finomságok, mint a félelem-mutató, amit alacsonyan kell tartani, és a bizalom-mutató, amit magasan (ez a kettő szoros összefüggésben van egymással, hiszen a teremtmény bárki alakját képes felvenni). Az ígéretek szerint a film hangulata és jelenetei fognak visszaköszönni a The Thingben, amit — valljuk csak be — már tényleg nagyon várunk.

Megjelenés: **2002. Q1**

VALHALLA CHRONICLES
Paradox Entertainment/Oblivion Entertainment
www.valhalla-chronicles.com





A Paradox Entertainment legújabb fejlesztése az ősi viking birodalomba, a messzi múltba csalogatja a szíves játékosokat egy jóféle RPG keretében. A progiban a négy választható hőst irányítva kell interaktolni istenekkel és emberekkel 17 misszión keresztül, és úgy mellesleg le kell nyomni Lokit, a félig óriás, félig isten bajkeverőt, ja, meg a Ragnarokot is meg kell akadályozni. Ebben lesz segítségünkre hat csapattársunk a bajban, valamint az a nyolc rúnakő, amit be kék gyűjteni a világvége prevenciójának céljából.
A játék során az egész világot bejárjuk majd, Miklagárdtól (Konstantinápoly) Vinlandig (Észak-Amerika). A szokásoktól eltérően akár mi magunk is építhetünk eszközöket, például hajót magunknak, ha van hozzáértő ember a csapatban. A négy játszható karakter mindegyikénél másképp alakul a sztori, úgyhogy az újrajátszhatóság szavatoltnak tűnik. Egyetlen problémám a látvánnyal van: jócskán idejét múltnak fest — bár egy vérbeli RPG fan mit sem add olyan másodlagos dolgokra, mint megjelenítés, hahaha...

Megjelenés: **2002**.

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER
Codemasters/Bohemia Interactive
www.flaspoint1985.com

A világszerte nagy sikert aratott, ultra-realisztikus Ops: Flaspoint kiegészítője sem várat sokáig magára: a Bohemiás srácok gőzerővel dolgoznak a Red Hammer — The Soviet Campaign nevezetű anyagon. A kiegészítő segítségével kipróbálhatjuk, milyen is a másik oldalon állni: csatlakozzunk hát a Forradalomhoz, és legyünk egy kicsit szovjetek. Mivel egy add-onról van szó, ami az eredeti Operation Flashpoint alatt fut (ára is e szerint alakul), ne várjunk tőle túl sokat. No azért megijedni nem kell: kapunk egy teljesen új kampányt 20 küldetéssel, új karaktereket, és pöpec szinkronhangokat jó kis oroszos kiejtéssel.
A sztori kicsit jobban kidolgozott, mint az eredeti gémben tapasztalhattuk. Ezúttal nem a háború, hanem főhősünk, Dimitrij kerül a középpontba, aki karrierista katonából szép lassan átmegy a saját háborúját vívó Rambóba. Karácsonyfa alá vele!

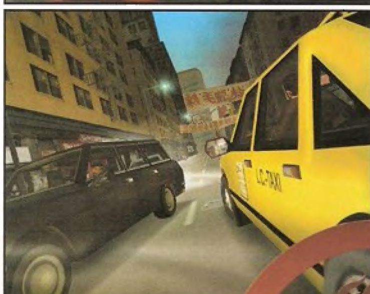


Megjelenés: **2001. december**



GRAND THEFT AUTO 3
Take 2 Interactive/DMA Designs
www.grandtheftauto3.com





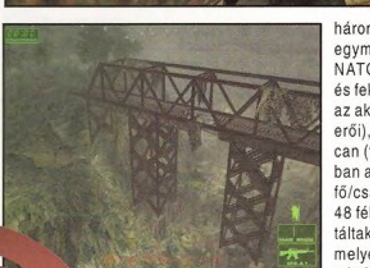
Nem, inkább nem is mondok semmit: ez az a játék, amit úgysem fog senki kihagyni.
Szóval lesz, és tuti, hogy PC-re is lesz. Mivel ennyi azonban nem tölti ki az egy hírre jutó helyet, szolgálok némi infóval is☺
Szóval a sémát úgyis mindenki ismeri, úgyhogy jöjjenek az adalékok: 80(!) küldetés + mellékküldetések.
Több mint 24 féle módszer a kevésbé szimpatikus egyének kezelésére — ökölharc (ütés, rúgás, fejelés), bézból-testápoló, pisztoly, géppuska, UZI, M-16, Molotov koktél, és még sokan mások...
Különféle rendvédelmi szervek tömkelege: FBI, SWAT, de még a hadsereg is azon ügyködik, hogy véget vessen a magunkfajták áldatlan tevékenységének.
Több mint ötven kocsi, 18 sérülési zónával.
Teljes időjárás, és öko-szisztéma: azaz, ha esik, kicsúszik a kocsi fara.
Két órás soundtrack (cool!).
Szóval címszavakban ennyi. Nagyon várjuk. Várjátok ti is nagyon!

Megjelenés: **2001. Q4**



TEAM FACTOR
Singularity Software/7fx
www.7fx.com





Egy újabb potenciális Counter-Strike verőt üdvözölhetünk a Team Factor személyében: a játékot épp a napokban vette a szárnyai alá a kis angol kiadó, a Singularity Software.
Ebben az elsősorban multiplayerre kihegyezett stuffban három csapat nyomhatja egymás ellen (kékek — NATO, pirosak — oroszok, és feketék, akik mindig az aktuális pálya helyi erői), neten max. harmincan (tíz fő/csapat), hálózatban akár hatvanan is (20 fő/csapat).
48 féle fegyvert implementálták a készítők a gamébe, melyekkel a világ szinte minden arra érdemesebb helyén (Mekong-Delta, Szibéria, stb) irthatjuk az ellent a 12 küldetés során.
A fejlesztés során némi RPG elem is becsúszott, lévén, hogy hősünk specializálódhat (Soldier, Specialist, Sniper, Scout) — ám ami igazán érdekes, az az, hogy ezen specializálódást és karakterfejlődést a netes szerverek is nyilvántartják, így multiplayerben is fejlődünk!
Sajnos egyelőre úgy fest, igen komoly gépre lesz szükség az élvezhető játékhoz, de vigasztalódjunk azzal, hogy a Team Factor tényleg eszméletlenül jól néz ki — és hát ennek ára van, ugye...

Megjelenés: **2001. Q4**

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT
Microsoft/Cyberlore Studios
www.microsoft.com/games/mw4_blackknight

Egy újabb kiegészítő készül napvilágot látni hamarosan — a Battletech univerzum rajongóinak legnagyobb örömére. A MechWarrior 4: Black Knight sztorija szerint főhősünk összeszólalkozván elöljárójával egyik napról a másikra azon kapja magát, hogy kitették a szűrét. Ekkor csatlakozik a Black Knight légióhoz, akik azon munkálkodnak, hogy saját hasznukra fordítsák a Kentares IV-en dúló polgárháborút.



Jóllehet, a game tartalmaz néhány újítást — úgymint feketepiac, ahol mindent adhatunk-vehetünk — a legfontosabb ficsőr mégis az új mechek, és az új multiplayer módok bevezetése lesz.
Most inkább eltekintenék minden egyes vadonás pöpec Mech bemutatásától, maradjunk tehát a multi módok rövid ismertetésénél:
Absolute Attrition: ezen párbaj szerű módban két játékos egyazon súlyú robottal nyomul, csak a tudásuk lehet döntő.
Strongholds: két csapat, két bázis, két kommunikációs központ. Védd meg a bázisod, ne hagyd elpusztítani a komm. központot. Ja, az ellenségét rombold le.
Siege Assault: lásd Stronghold, de csak az egyik csapatnak van bázisa — minél tovább ki kell tartani.
Goliaths: a „könnyű mechek nehéz mechek ellen" nevezetű csapatjáték, amely a taktikázáson alapul. A nehéz mech ugyanis hatékonyabb, de azt is tudjuk, hogy sok lúd disznót győz.
Szóval lesz itt móka rogyásig.

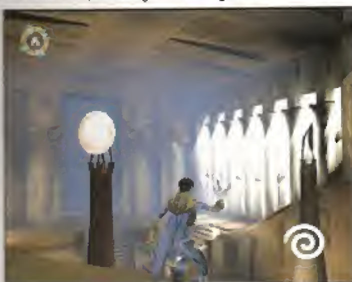


Megjelenés:
2001. november

[illegible] OF KAIN: SOUL REAVER 2
[illegible] Interactive/Crystal Dynamics
www.eidos.com



Imádom a vámpírokat, és mindent, ami velük kapcsolatos: filmek, könyvek, novellák, játékok. Razielt is szeretem, a bukott vámpírt, aki éppoly kitaszított saját fajtársai közt, mint Drizzt Do'Urden. Szimpatikus kis vámpír ő, igaz, ez első ránézésre nem tűnhet így. De [illegible] mi sem támaszthatja jobban alá, minthogy hama[illegible] [illegible]jainak folytatása.
[illegible], ahol az előző epizód véget ért: Soul Reaver [illegible] ugrott az időkapuba. Úgyhogy most folytathatja [illegible]. Persze találkozik egy csomó Nosgothban honos [illegible] nemi összeesküvést, ami kapcsolatba hozható [illegible]. Hm!
[illegible] harminc új képességet tanulhatunk meg, és [illegible] egy csomó új fegyver, meg ellenfél is, időugrások, [illegible] hűen a látványt is fejlesztették: hatszor annyi [illegible] a karakterekhez, mint legutóbb — igen, most kell a [illegible]



[illegible]

Megjelenés: 2001. [illegible]

STAR WARS: STARFIGHTER
LucasArts
www.lucasarts.com/products/starfighter



Ki ne szeretne Luke Skywalker bőrébe bújni, és az életben legalább egyszer úgy száguldozni a csillagok közt, mint ő tette annak idején?!
Nos, hamarosan — természetesen a LucasArts-nak köszönhetően — erre is lehetőség nyílik: a Star Wars — Starfighter-ben ugyanis egy efféle pilóta bőrébe képében kell végigküzdenünk magunkat küldetések egész garmadáján. A progi a Naboo bolygón indul, majd olyan komoly ellenfelekkel is szembesülhetünk, mint egy óriási droid irányítóhajó — ezt nevezem kihívásnak!



De vajon mit kínál még nekünk egyetlen Lukács apánk?
Nos, lesz itt több mint húsz féle renderelt űrhajó, tizennégy különböző légi és űrbéli környezet, három választható pilóta (egy naboo-i harcos, egy kereskedő, és egy űrkalóz), bolygómegmentés, miazmás.
A sztori sajna még mindig a Baljós árnyak idejében játszódik, de ez legyen a legnagyobb baj — hiszen kit érdekel az egész, ha süvítenek a lézerek, robbannak az űrhajók, és egy wookee bömböl a füledbe... izé... elragadtattam magam...



Egy biztos: a képeket elnézegetve a SW: Starfighter egyértelműen finomabb falat lesz, mint a Battle for Naboo volt. Én már csak tudom, láttam a PS2 verziót☺

Megjelenés: **2002. január**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
Eidos Interactive/Io Interactive
www.eidos.com



[illegible] hisz[illegible] nem is [illegible] egy hitman [illegible] amikor [illegible] mindenki csak [illegible] — még azok [illegible] nem [illegible] az [illegible]nek [illegible] [illegible] hazánk [illegible] köszön[illegible] [illegible] a produkció fő vezetőjét valami Janos Flossernek hívták [illegible] hívják ám!).
[illegible] meg kell fejelni, jól tudják ezt az ejdosz marketingesei, [illegible] már javában készül!
[illegible] hitmanünk már visszavonult, és Szicíliában tengi öreg nap[illegible] keze ide is elér utána (bosszú keze hosszú, ugyebár): egy [illegible] — hogy, hogy nem — visszakényszeríti őt a biznicbe.



Ám fényeshomlokú barátunk hamarosan rájön, hogy már megint átdobták, mint calis merga-t a palánkon: a célpont újfent saját maga, ellenfele pedig egy nagyon veszélyes, nagyon jól képzett, nagyon csúnya (ez csak tipp!) ex-Spetsnaz bérgyilkos. Lássuk az új epizód ficsőreit: váltható 1st person, 3rd person nézet, küldetés közbeni mentés (áldott legyen a Te neved!), javított és fejlesztett inventory, továbbfejlesztett engine, és még sorolhatnám. De nem sorolom, hiszen mindezektől függetlenül is várjuk. Nagyon.

Megjelenés: **2002. tavasz**

VargaB.

Kohan - Ahriman's Gift

Most a sötétekkel tapogatózom...

Fél év sem telt még el a Kohan – Immortal Sovereigns címet viselő RTS fejlesztés megjelenése óta, máris várható az első „kiegészítő" – erről bővebbet később – befutása, a készítők s a kiadó szerint minden bizonnyal szerfelett hangzatos, Ahriman's Gift megnevezéssel. Mikor már úgy látszott, egyetlen darab sem merészkedik érdemben új területekre a valós idejű stratégiák alapvető sajátosságainak terén, érkezett a Kohan. Letisztult, teljesen szuverén szisztémája révén, melynek köszönhetően máig sem lehet a darabot egy kalap alá venni a napjaink RTS-kultúráját jellemző klónok sokaságával, a Kohan sikerrel vívta ki mind a kritika, mind a szakma elismerését – ám az eladási statisztikák érdekes módon arról tettek tanúbizonyságot, hogy éppen a legfontosabb célközönség – beszélünk itt a játékostársadalomról – mutatta a legkisebb mértékű fogékonyságot a darab újításaival szemben. Elgondolkodtató körülmény, mely igazolni látszik egy mára már banalitásszámba menő szólás helyességét: az ember fél az ismeretlentől. De hogy ennyire? Egy teljesen egyedi, ráadásul rendkívül ötletes módon kimunkált modellel érkező játék aligha süppedhet a feledés mocsarába csak azért, mert mersze volt merőben új ízekkel fűszerezni az RTS birodalmat. A nem-annyira-fényes eladásokért így érzésem szerint sokkal inkább felelőssé tehető a Kohan grafikus kivitelezése, mely a 3D áradat kellős közepén sem átallott két dimenziós megjelenítésre támaszkodni, ami még nem is lenne probléma – a Strarcraft, teszem fel: röviddel bemutatkozása után, 2D-ben is korunk vezető RTS-ei közé lépett, s máig is az élbolyban virít, sokkal. A Kohan alapvetően ízléses képi világának színvonalát meglehetősen gyenge, mondhatni sápasztó méretarányokkal, valamint a túlzottan is statikus alapokon nyugvó tájépítkezéssel sikerült lerontani – minek láttán valószínűleg sok játékos egyetlen legyintéssel intézte el a Kohan demóját, nem is érezvén késztetést az érdemi játékélmény megismerésére, s így a darab megvásárlására. Akárhogy is, sem a Kohan alkotói, sem a kiadó nem hajlik a kompromisszumokra, hiszen az Ahriman's Gift előzetes screenshotjait elnézve egyértelműnek tűnik: a grafikus motor csupán minimális átszabások, hangolgatások áldozatául esik az új epizódban – a már javában készülő darab legfontosabb erényeit pedig az eredeti szisztéma továbbfejlesztése, számos új lehetőség implementálása, s történetiség szintjén: George Lucasi csavar jellemzi.





Történelem

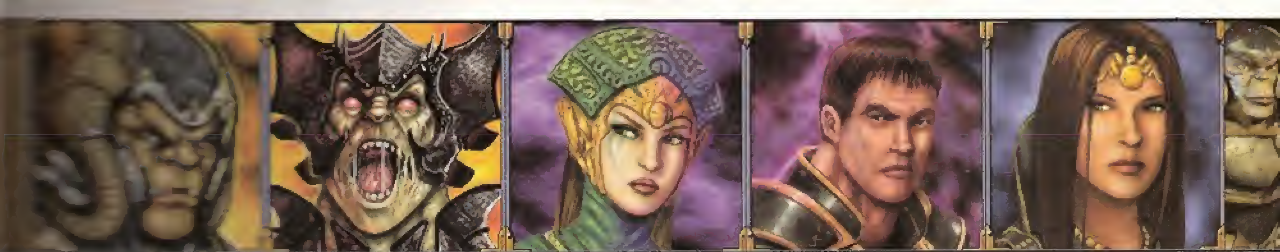
Az eredeti epizód során annyi már világossá vált a Kohanek történelmét illetően, hogy hajdanán, egy rég letűnt kor ölén erős, büszke nemzettségként uralták az önnön nagyságuk dicsfényében szikrázó vidéket. Ezen áldásos állapotnak az Istenek mérhetetlen haragja vet véget mindeddig ismeretlen okból, kik roppant csapásokat mérvén a Kohanekre, rövid időn belül az egész nemzettséget elsöprik a föld színéről. Ugyancsak ezen Istenek későbbi kegyessége folytán alakul úgy, hogy a Kohanek esélyt kapnak az újbóli felemelkedésre, s maroknyi, önnön természetüket kutató Halhatatlant – merthogy a Kohanek bizony Highlander mintára halhatatlanok – engednek az új birodalom mezeire, eldöntendő az Istenek által életre hívott sík későbbi sorsát. Hiába, az Istenek is szeretnek játszani. A már most hozzáférhető információk szerint azonban, az Ahriman's Giftben fény derül az első Kohan nemzettség elsöpréséhez vezető körülményekre, így a készülő mű az eredeti epizód előzményeit tárgyalva ad választ az első darab során felvetődött, nyitva felejtett kérdések sokaságára. Honnan jöttek, s hová tartottak a Kohanek, mit akartak, s mit nem, miért kellett tömeges népirtás áldozatául esniük, igaz-e hogy a Blade Runner egyik tömegjelenetében Woody Allan is feltűnik egy pillanatra, mint statiszta – ha ezen módfelett izgalmas kérdések mindegyikére nem is, de tetemes részükre várhatóan választ kapunk majd az Ahriman's Gift nyüstölése során.



Tartalom

Az alkotók s a kiadó ígérete szerint, az Ahriman's Gift a Kohan saga független, szuverén epizódjaként fogható majd fel, így a játékhoz nem szükséges az eredeti korongot is kollekciónkban tudnunk. Mind a történeti vonalvezetés, mind design









[illegible] számítha- [illegible] jegyek [illegible] míg a játék [illegible] az [illegible] vezérfo- [illegible] Roxanna [illegible] oszlopos [illegible] háborúsko- [illegible] konkurens Kohan [illegible] módon [illegible] Enyészet [illegible] Ahriman [illegible] egy 12 [illegible] teljesítése [illegible] legyűrése [illegible] szerint [illegible] mutat majd [illegible] Univerzum [illegible] sejthető, [illegible] főbb [illegible] nemzettség [illegible] tárgya- [illegible] mutat- [illegible] követi [illegible] ségeket [illegible] csele- [illegible] haragjához, s [illegible] nyitányához [illegible] pontosabban: [illegible] képest igen meglepő, hogy szó van a már az eredeti Kohanben is ábrázolt klánok szerepeltetéséről is, ami a Ceyah klán oldalát erősítvén még aligha lenne különösebb hírérték — már a nyitó-epizód során is kísérletet tehetünk a Ceyah ősellenségeként aposztrofált Nacionalisták győzelemre vezetésére. Így logikus, hogy az előzmények bemutatása során, Ceyah oldalról követvén az eseményeket, a Nacionalisták orra alá meglehetősen sok borsot fogunk törni. Az alkotók ezzel együtt is ígérik, hogy az Ahriman's Gift során mind a Ceyah, mind a maradék három klán — Kormányzat, Royalisták, s a már említett Nacionalisták — zászlaja alatt is harcba szállhatunk a konkurens csoportosulásokkal. Akik játszottak az eredeti darabbal, tudják hogy annak során nem nyílott lehetőségünk sem a Kormányzat, sem a Royalisták szemszögéből követni az eseményeket — az új epizód egyik legjelentősebb újításának így éppen ezen kellemetlen





restrikció száműzetése látszik. Ez már önmagában is felvet egy érdekes kérdést: ha minden klán játszható, úgy minden klánhoz szuverén sztori kell(ene), hogy tartozzon. Az alkotók remélhetőleg nem esnek sem saját elgondolásaik, sem a beígért szabadságfok csapdájába, s minden klán mellé színvonalas hadjáratokat prezentálnak majd. A vezérkampány „rosszakkal vagyok" eszmeiségét satírozandó, tucatnyi vadonatúj, s módfelett táposnak híresztelt élőholt egység kerül ábrázolásra az új epizódban, sőt szó van új varázslatokról, monszterekről is.

AI, Egyebek

Noha már az eredeti darabban életre hívott mesterséges intelligenciát sem érhette komolyabb szó — Kohan legyen a talpán, aki a legkeményebb fokozaton mentés nélkül végiggyaláz egy scenariot — az alkotók nem átallják alapos továbbfejlesztés alá vonni azt. Nem feltétlenül az AI agresszivitásának növelésére, sokkal inkább annak eltérő „személyiségjegyeinek" megvalósításra célszerű számítanunk. Ez idő szerint a fejlesztők harminc, szuverén egyéniségnek állított mesterséges intelligencia megalkotásán vannak túl, melyek közül a program script szerűen szemezgetve alkotja meg opponenseink alapvető attitűdjeit, téve a konkurens Kohaneket kvázi gondolkodásra s meglepetések okozására minden körülmények között kész ellenfelekké. A bemutatkozó epizód beépített editorai finomhangolt formában várhatóak, melyek segítségével az új darab meglehetősen nagyfokú szavatossága: szintén biztosítottnak tűnik. Külön kúl, hogy a készítők az imént tárgyalt AI scripteket is implementálják a manipulálásukra használatos szerkesztőben, minek révén nem csupán saját térképeinket, s az ezeken bonyolódó kampányokat, ám az elgondolásaink nyomán életre hívott Kohaneket is megalkothatjuk mind saját, mind opponenseink sorait erősítendő. Van ám még: a főbb kampányokon kívül sansz mutatkozik két, egyenként hat scenariot átölelő, Khaldun történelmi vonatkozásaitól terhes „mini" hadjáratra, míg a multiplayer rajongókat nem kevesebb, mint negyven kész térkép buzdítja hosszas csatározásokra — noha ezeken is adott lesz a gépi opponensek ellen történő játék, ha úgy tetszik: gyakorlásképpen.

Az Ahriman's Giftnek komoly esélyei vannak, hogy a Kohan szisztéma kibővített lehetőségei révén végre az eredeti epizódhoz is méltó fogadtatásban részesüljön, mely esélyeket maximum az originális darab képi világához való ragaszkodás csökkentheti valamicskét. A szélesebb játékostársadalom azonban remélhetőleg ezúttal mélyebben is hajlandó lesz elmerülni Khaldun világában, mint tette azt a Kohan bemutatkozása során. Záró gondolat: a neten bóklászó, megrögzött Kohan-addictek biztosra veszik a random térképgenerátort is, szóval nagyon úgy tűnik, hogy szavatosság szintjén az új Kohan úgy fogja magát nyomni, ahogy Kohan még nem nyomta magát ezen a Földön.

by GyZ

web: *www.kohan.net*
fejlesztő: *Timegate Studios*
kiadó: *Strategy First*
megjelenés: *2001. november*

Casino TYCOON



odavagyok Magért, a Mosolyáért...

Most a mosolyról lesz szó. S hogy legyen valami csavar is a dologban — a női mosolyról. Örömmel jelenthetem, miszerint a tárgy által megkövetelt elmélyültség s komolyság jegyében folytatott vizsgálódásaim sikerrel leplezték le a női mosoly természetének több, alapvető szabályszerűségét. Ezek közül csak egyet mondok el, ami így hangzik: a nő mosolyog, mikor valamely inger — lett légyen annak hordozója a nő önnön szelleme, avagy a teste környezetéül szolgáló tér — képes pozitív jellegű érzelmi reakciókat indukálni az alanyban. Aki nő, s persze — mint olyan. Eddigi tapasztalataim szerint a nők sorait erősítő egyedek képesek lehetnek akár komoly s bölcs férfiak térdeit összekocogtató, hátukat egyszerre kíméletlen s kívánatos, jeges korbácsként illető, s egyáltalán: szép mosolyt produkálni. Bizonyos nők bizonyos mosolyáért bizonyos férfiak bizonyos szellemi s bizonyos földi javaikat is hajlandóak feláldozni — s ez: ugyancsak bizonyos. S noha — bizton állíthatjuk — nincs nő, kinek mosolya ne gyakorolna elementáris hatást legalább egy ugyancsak komoly, s ugyancsak meglehetősen bölcs férfiúra, bizony akad közöttük egy szerfelett szeszélyes, könyörtelen, egyszersmind a boldogság képzetével egyet jelentő, milliónyi lélek számára ellenállhatatlan darab is. S noha minden nő mosolya különleges — már csak azért is, mert mindegyikből csupán egy van, jól okoskodom?! —, a tárgyalt nőanyag mosolyának különlegességéhez csupán az ezen mosoly után áhítozó milliók elvakult, jórészt mindent feláldozni kész vágyódása mérhető. Úgy hívják ezt a nőt: Fortuna. Haja Holló, Ajka Eper — Szeme Bogár, Pilla — Seper. Ritkán mosolyog — de akkor nagyot. Van, mikor nem — de ő ekkor is kitűnően szórakozik.

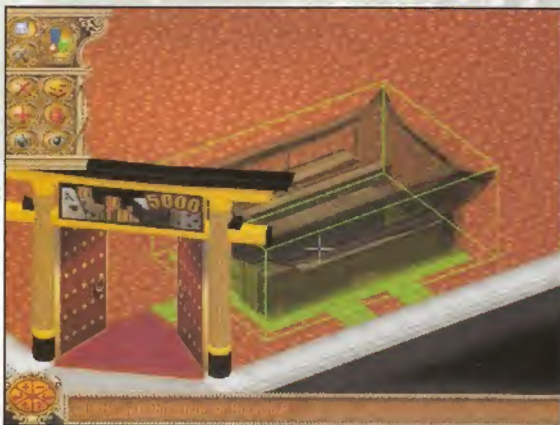
Havi Kevés, avagy ...

A Monte Cristo nevű fejlesztőcsapat, mely személyében egyszerre köszönthetünk egy kiadót is, immáron végérvényes elkötelezettséget látszik vállalni a gazdasági/üzleti szimulációk fejlesztése és publikálása mellett. A hordozók tárolókapacitásának következetes módon egynegyedét kihasználó cég nevéhez többek között repülőtereket, TV társaságokat, sőt a Tőzsde világát modellező programok fűződnek, míg a gazdasági/politikai érában alkottatott művük éppen a közelmúlt során mutatkozott be Economic War címmel. A cég eddigi munkáira az alapvetően ötletes, ám nyomokban kiforratlan szisztéma, s a szintén ezen modellre hasonlatos prezentáció jellemző. Minden a helyén van, de valahogy kevés — szemléltetek: leginkább úgy tudnám megmagyarázni, mintha eperfagylaltot szeretnénk enni, s csak félúton ébrednénk rá, hogy a nagy igyekezetben lefigyulált az összes gombóc — csak egy ragacsos, félszáraz tölcsért szorongatunk ujjaink között. Akkor erről ennyit.

... tegyék meg tétjeiket!

A Cat Daddy Games név ismerős lehet mindazoknak, akik játszottak a Ski Resort Tycoon, avagy a Golf Resort Tycoon címet viselő fejlesztésekkel — ezen két darab személyében üdvözölhettük nevezett csapat legutóbbi munkáit. Noha az alanti gondolat szigorúan spekulatív jellegű, mégsem tartom kizártnak, hogy mind a Monte Cristo, mind a Cat Daddy elégedetlen volt önnön játékaik eladásaival, mi más is lehetne magyarázat arra, hogy a két, eleddig abszolút szuverén cég jó ideje kooprodukcióban tevékenykedve szorgoskodik egy új project, a Casino Tycoon munkálatain. A darab, mint nevéből sejthető, alapvetően hű az alkotók eredeti vezérfonalaihoz, így egyfajta klasszikus üzleti alapokon nyugvó, ám mégis újszerű tematikával felvértezett műre számíthatunk. Melyen, ezekben a pillanatokban már az utolsó simításokat végzik. Mit is lehet tudni a Casino Tycoonról? Nos, egy valamihez már aligha férhet kétség: az anyag a klasszikus Sim Theme Park, illetve a Sims követőjének ígérkezik, mely során nem álmaink vidámparkjának, s nem is családjának — hanem álmaink kaszinójának megteremetése jelenti legfontosabb célkitűzésünket. A Casino Tycoon, hasonlóan a Startopia Sandbox-szisztémájához, kezdetben egyetlen, jókora méretű ingatlant szakajt a nyakunkba, melyet aztán a jövedelmezőnek vélelmezett finanszírozási tervek révén építünk be újabb s újabb elemekkel, megalapozandó a minél több, s lehetőség szerint: minél nagyobbat bukó szenvedélybetegek áradatát. Igazodván a stíl íratlan szabályaihoz,













[illegible] mozott tőke ter- [illegible] ed visszaforgat- [illegible] ebb méretű, [illegible] szakszerkezet, [illegible] látogató befoga- [illegible] ingatlanokba, [illegible] hozzuk A [illegible]

[illegible] s főbb moz- [illegible] így várhatóan [illegible] sságot mutat [illegible] aminek örülünk. [illegible] egy vala- [illegible] a benne [illegible] játékok, avagy [illegible] minél impozánsabb [illegible] inkább a háttéréül [illegible] s átgondolt alapo- [illegible] s háttér, s per- [illegible] munkaerő tükrében [illegible] ezen területének [illegible] jelentheti a játék [illegible] jobb, [illegible] onális krupiék, [illegible] sarkalló, [illegible] virágok, [illegible] akik a csalók [illegible] szorgos- [illegible] takarítók — minden [illegible] egy kaszinó ter- [illegible] szerűsége lehet [illegible] benne foglalta- [illegible] műben.

[illegible] együtt!

[illegible] etetlenül meg- [illegible] Fortuna vélt [illegible] csak akkor hajla- [illegible] produkálni, mikor [illegible] se taxira nem [illegible] takarásában ugyan még csak-csak hazavergődik without nadrág, ám az esetek bizonyos hányadában az alany lakhelye is hajlamos Miss Fortuna posszessziójába vándorolni.

Tudhatták jól a készítők is, hogy aki akár minimális késztetést is érez egy kaszinó felvirágoztatásra, esetlegesen szíves örömest végezné saját maga az új „áttrákciók" felavatását. Mint ahogy azt is tudták, hogy tíz játékos közül x bizony annak rendje s módja szerint ott is ragadna, s az eredetileg ugyebár üzleti szimulációnak készült darabot holmiféle hazárdírozásra hasznosítaná. Micsoda alak, mit képzel ez magáról tulajdonképpen?! Az alkotók megbüntetik őt jól.

Fernandez Lacy, a készülő project prominens személyisége a következő érvrendszer felállításával jön: „— Sokat gondolkodtunk, megvalósítsuk-e a játékok kipróbálásának lehetőségét, ám hosszas mérlegelés után végül elvetettük. Célunk, hogy egy kaszinó létrehozásával, üzemeltetésével, majd felvirágoztatásával járó folyamatokat szimuláljuk, ezért úgy döntöttünk, minden energiánkat erre a területre koncentráljuk Hiszünk benne, hogy a téma iránt érdeklődők elégedettek lesznek a végeredménnyel." Mr. Lacy álláspontjához annyit azért feltétlenül érdemes hozzátenni, hogy — szigorúan szubjektív — véleményem szerint annak esélye, hogy akár a legmegátalkodottabb kaszinó-nördóknak is elmenne a kedve az egésztől, csak mert leülhetnek tolni egy Black Jacket, avagy elvetni két darab kockát — a nullával egyenlő.

A darab nívóján valószínűleg jókorát dobhatna egy más, ám — színvonalas megvalósítás esetén beláthatóan sokszorosan több energiát igénylő — munkapolitika. Erről azonban úgy tűnik, lemondhatunk — a mű ugyanis, mint utaltunk rá: már az ajtón kopogtat.

Say: Cheese and Onions!

A Cat Daddy, Monte Cristo páros készülő üdvöskéjének előreláthatólag sansza van merőben új ízekkel fűszerezni a Sim Theme Park/Sims-piacot, míg a két független brigád tapasztalatai egymással kiegészülvén remélhetőleg olyan egészet alkotnak, melynek ellenállni még alig-hazardőr attitűd esetén is viszonylag nehéz lesz.

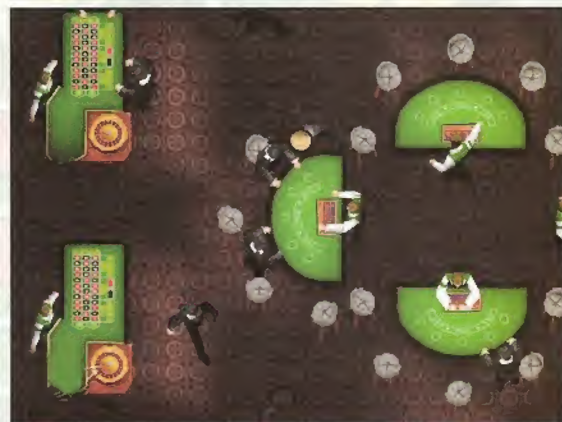
S hogy milyen fogadtatásra számítanak az alkotók egy olyan piacon, melynek arculatát a már említett játékok mellet afféle darabok határozzák meg, mint a Sims?

Mr. Lacy kétes mosoly kíséretében összegzi a csapat ezirányú véleködéseit: „— Eljött az ideje, hogy az emberek ráébredjenek: egy kaszinót üzemeltetni sokkal szórakoztatóbb, mint kizavarni valakit vizelni." Hm.

Megmondta a Vágó is nyolcvankettőben: van benne valami.

by GyZ

web: www.casinotycoon.com
fejlesztő: Cat Daddy Games
kiadó: Monte Cristo
megjelenés: 2001. November





Dragon's Lair 3D

Dragon's Lair - de DDD!



Noha ez a project egyike azon fejlesztéseknek, melyek majdani keltezéséről már hírt adtunk egy korábbi szám oldalán, Dirk kalandjainak jelenkori, 3D-s értelmezését mégis olyasféle címnek tartom, mely klasszikus múltja s az azt övező várakozások végett egy hosszabb áttekintést is megérdemel.

Múlt

Don Bluth neve fogalom, mely fogalomhoz informatikai berkekben még a 83-as évben piacra dobott, lézerlemez alapú arcade gépek mindaddig példátlan fokú színvonala társult. Az újszerű gépekben tárolt játékok nyüstölőjének feladata ugyan nem volt más, mint meghatározott időben meghatározott irányba húzni a joysticket — ellenkező esetben biztos elhalálozás esete forgott fent — a Don Bluth nevével fémjelzett darabok mégsem átallottak kultikus magasságokba emelkedni, hogy aztán a jövő otthoni számítógépeinek képességeit demonstrálják. Az elsőként Amigára, majd később PC-re is megjelent Don Bluth darabok a kor hardverének prezentációs csomagjaiként is felfoghatók: a monitoron kifogástalan élményanyagot indukáló rajzfilmek peregnek, míg a kis C64 nördök — amilyen volt akkoriban egy GyZ nevű tag is — erejéből csupán meglehetősen hangos állkoppanásra, majd maradandó szellemi elváltozásokat okozó tapasztalások kezdeti összegzésére tellik. Space Ace I-II, All Dogs Go to Heaven, a jelen idő szerint trilógiává cseperedett Dragon's Lair, avagy a nyomokban más szisztémán alapuló Guy Spy jelentik Don Bluth korai munkásságát, melyek közös jellemzői az átlag 4-5 perces tiszta játékidő — már, ha tudjuk a helyes koreográfiát. S noha az abszolút kultusznak örvendő Don Bluth darabok — beszélünk itt elsősorban a Space Ace és Dragon's Lair sorozatokról — játékmenet szintjén valóban nem mutattak túl a „jó-időben-jó-feléhúzd" koncepció mélységein, mégis előfordul, hogy az ember huszonötezredszer sem átall végigszambázni a percek alatt lezavarható cselekményszálon. A jelek szerint számos más játékos is hasonlóképpen érez — hiszen az eredetileg lézerlemezen keltezett alapvetések az első generációs informatikai implementálásokat követően megérték a DVD kiadást is, míg egy böcsületes, old school játékokat kínáló site repertoárja a sorozatok egyetlen epizódját sem nélkülözheti. Vagy ha igen, az kérem: nem kollekció.



Jelen

Don Bluth és Rick Dyer megállapodásának értelmében már jó ideje készül a célzatos című Dragon's Lair 3D, mely során az eredeti darabok komplett cselekményszálát játszhatjuk végig — ám ezúttal már három dimenzióban. Az eddig megjelent három epizód komplett időtartama sem mutatna túl negyed órán, így sejthetően nem csupán az eredeti darabok gyakorlati felhozatala szolgál majd az új Dragon's Lair alapjául. Wil Panganiban designer jőn: „A fejlesztés során minden, az eredeti epizódokban ábrázolt szituációt megteremtünk immár 3D-ben, így az eredeti játékok ismerői újra szembesülhetnek a régi kihívásokkal,





ezúttal azonban már teljes kontrolt élvezvén a főhős felett. Az eredeti Dragon's Lairek természetüknél fogva nem nyújtottak hosszas játékélményt, így a munka java részét közösen kimunkált ötleteink nyomán felmerülő, sosem látott feladatok, kihívások megalkotása teszi ki. Ettől függetlenül, az eredeti játékok minden egyes mozzanatát beleszőjük a cselekményszálba." Az idei E3-on Mr. Panganiban a Dragon's Lair 3D egy már kiforrottabb verziójával támogatta állításait, mely valóban elegáns formában „szimulálta" az eredeti játékok számos mozzanatát. A fejlesztés jelenlegi szakaszában 27 karakter megalkotásán vannak túl a játék alkotói, melyek között hiánytalanul ott szerepelnek az eredeti figurák, karöltve tucatnyi új lénnyel. A mű üdvözlendően továbbra is mentes a 3rd Person daraboktól megszokott erőszaktól, még pontosabban: a kialakult konfliktusok rendszerint humoros, rajzfilmszerű módon végződnek — vérnek, hulláknak, lerepülő végtagoknak nyoma sem lesz a kész játékban. A fiatalabb korosztálynak így éppúgy megelégedésére szolgálhatnak Dirk immár 3D-ssé avanzsált kalandozásai, akár az eredeti Dragon's Lair-eken edződött, joystick rángató veteránoknak.

Biztos források tudni vélik, hogy csokornyi, bonuszpályaként felfogható helyszínen az alkotók visszakanyarodnak majd a múltba, hogy pár perc erejéig feleleveníték az eredeti Dragon' Lair hagyományokat. Ötletnek nagyszerűnek tűnik, noha igazságtartalmát hivatalos források sem megerősíteni, sem cáfolni nem kívánták.

Jövő

A Dragon' Lair 3D, ha az előzetes screenshotok, s az alkotók nem csalnak — márpedig miért is tennék — továbbra is a rajzfilmszerű grafikus kivitelezésre támaszkodván ígér a játékosnak teljeskörű irányítást, míg Dirk állandó jelleggel elrablódó kedvesének, Daphne Hercegnőnek: mielőbbi — őőő — megmentődést.

by GyZ

web: *www.bluebyte.com*
fejlesztő: *Blue Byte*
kiadó: *Ubisoft*
megjelenés: *2002. Q1*

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.



Műsorainkról:



Netburger: *Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.*

Boxer: *forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.*



Hol fogható a fix.tv műsora?



Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



http://www.kalon.tv

http://www.fix.tv
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live" menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HÓNAP JÁTÉKA
2001. OKTÓBER

COMMANDOS 2



Commandos 2 Men of Courage

A király visszafoglalta trónját

N[illegible] hogy volt-e [illegible] ennyire vár- [illegible] a Commandos [illegible]. A felfokozott [illegible] — amellett, hogy [illegible] vette: a [illegible] legnagyobb dur- [illegible] — [illegible] hogy az anyag [illegible] első részével egé- [illegible] kapcsolatban áll- [illegible] volt ugyanis [illegible]program, amely [illegible] tudott ültetni a [illegible] szépítsük, rabjává [illegible]. Természetesen a [illegible] megjelenési [illegible] szerepel arany [illegible] játékipar története[illegible]. Sokkal inkább azért, [illegible] dobása nagyon nagy [illegible] sem bizonyít [illegible] az Eidos büszkesége [illegible] ezt a stílust. [illegible] hogy már [illegible] a kezem a [illegible] 2 dobozára, de aztán [illegible] a megjelenés nyár ele- [illegible]. Akkor még nem voltam [illegible] azokban a hetekben [illegible] remekművet, [illegible] hallgató német [illegible] a Desperadost [illegible] téve. Később [illegible] szám széle, [illegible] sajtóközleményből [illegible] meg, hogy a [illegible] csak nyár végén [illegible]. A várakozás [illegible] 20-ával ért véget. [illegible] királya visszatért, [illegible] megmérettetést a [illegible] ellen. [illegible] a Desperadost, [illegible] voltam arra, hogy [illegible] előrukkolni a spanyol [illegible] a Wanted: Dead or [illegible] figyelemreméltó [illegible]. Ezek közül a leg- [illegible] a Quick Action [illegible] — más feladatra „idomíthattuk be". Ezzel az ötlettel RTS-ben még sohasem látott összhangban tudtunk rajtaütni az ellenségen. Én akkor úgy fejeztem be a cikket, hogy „a program egyértelműen jobb a Commandosnál, és szerintem a második részt is meg fogja szorítani, főleg a kezelhetőség terén." Nem lett igazam. A Commandos 2 jobb, ráadásul sokkal jobb lett a Desperadosnál.

A JÁTÉK

A Commandos 2 alapkoncepciója nem sokat változott az első rész megjelenése óta eltelt évek alatt. Továbbra sem beszélhetünk klasszikus értelemben vett háttértörténetről; embereink ott lépnek akcióba, ahol szükség van rájuk. A Men of Courage-ben a tíz alapküldetésből hat Európában játszódik, három a Távol-Keleten, egy pedig a Csendes-óceán egy félreeső szigetén. Szerencsére a játékmenet is csak apró ráncfelvarráson esett keresztül. Továbbra sem választhatjuk meg, hogy csapatunk mely tagjait visszük magunkkal egy-egy bevetésre, és a náluk lévő felszerelés kiválasztásába sem tudunk beleszólni. A ránk váró feladatok elsődleges, illetve másodlagos besorolást kapnak. A küldetések az utóbbiak figyelmen kívül hagyásával is teljesíthetők, de a program külön díjazza, ha nem feledkezünk meg róluk.

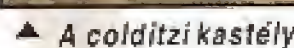
A küldetések elején általában csak az életben maradáshoz szükséges felszerelés áll a rendelkezésünkre. Minden mást (robbanószereket, kulcsokat, stb.) nekünk kell megszereznünk a pályán található ládákat, bútorokat, valamint áldozataink ruházatát átkutatva. Fokozottan figyeljünk a 'BONUS' feliratú könyvekre, ezek ugyanis fényképrészleteket tartalmaznak. Ha sikerül mindegyiket összegyűjtenünk, a küldetés teljesítése után egy — az alaptérképeknél általában sokkal rövidebb és egyszerűbb — bónuszmisszió során nyílik lehetőségünk arra, hogy kitüntetéseket szerezzünk.

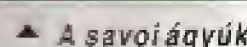
A küldetések végén a program több kategóriában is „osztályozza" teljesítményünket. Ezek: a feladatok teljesítéséhez szükséges idő, elsődleges feladatok teljesítése, másodlagos feladatok teljesítése, semlegesített ellenfelek száma, lőfegyverek használata nélkül semlegesített ellenfelek száma, emberölés nélkül semlegesített ellenfelek száma, felfedezés elkerülése, sebesülés elkerülése, és a bejárt terület nagysága. Ezek szerint az ideális kommandós gyors, semmi nem kerüli el a figyelmét, a rábízott feladatokat hiánytalanul teljesíti, emellett észrevétlenül, testi épségére ügyelve, és a mészárlás elkerülésével teszi a dolgát.

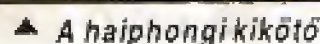
A küldetések során létfontosságú, hogy embereinket ne fedezzék fel. Igyekezzünk tehát egyrészt minél csendesebben ténykedni, másrészt az ellenség látómezején kívül maradni. A tetteink által keltett zaj — bármennyire is zavaros - jól látható a képernyőn, mégpedig átlátszó hanghullámok formájában. Na ezt most nem sikerült értelmesen leírnom, mindenesetre frappáns és látványos megoldásról van szó. Apró szépséghiba, hogy meglehetősen erőforrás-igényes. Én — amikor már nagyjából fel tudtam mérni, hogy mi meddig hallatszik el — gyorsan ki is kapcsoltam.

A „láthatatlanság" már kicsit összetettebb dolog. Ha szeretnénk megtudni, hogy egy őr merre néz, a TAB lenyomása után kattintsunk rá. Ha ügyesek voltunk, egy folyamatosan mozgó, kétféle zöldben pompázó sáv lesz a jutalmunk, amely a strázsa látómezejét hivatott jelképezni. Ha a TAB lenyomása után nem egy emberre, hanem a földre kattintunk, akkor arra derül fény, hogy ki tartja szemmel azt az adott pontot.

A látómező továbbra is két részre bontható. Ha az élénkzöld területen belülre kerülünk, mindenféleképpen lelepleződünk. Ha a halványzöld területen fekszünk, esetleg német egyenruhában állunk, ideig-óráig elkerülhetjük a felfedezést. Kék csík jelzi, ha megláttak minket. Ilyenkor igyekezzünk fedezékbe húzódni, mert ha a kék szín vörösre vált, lebuktunk.


▲ A colditzi kastély


▲ A savoi ágyúk


▲ A haiphongi kikötő



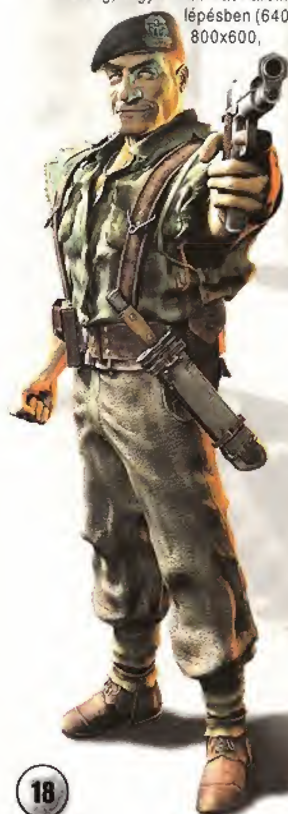


▲ *Beach House*

Hőseink hátizsákja hatalmas fejlődésen ment keresztül. A batyu a Diablóból már jól ismert módon cellákra van osztva, így felszerelésünk a tárolni kívánt tárgyak helyigényétől függően tetszés szerint átrendezhető. Szerencsére az azonos tárgyak csoportosíthatók, így egy egységnyi területen akár tíz kézigránátot is tarthatunk. Ha elég közel megyünk egy bajtársunkhoz, csereberére is lehetőségünk nyílik. Érdemes felfigyelni arra, hogy a varázsgomb (SHIFT) itt is remek szolgálatot tesz. Tartsuk lenyomva, miközben rákattintunk egy olyan tárgyra, amelyből több is van nálunk és láss csodát, csak egy lesz belőle a kezünkben.

GRAFIKA

A Commandos 2 grafikája egyszerűen lélegzetelállító. Az egy dolog, hogy a felbontás három lépésben (640x480, 800x600, 1024x768) változtatható. Kivételesen amellett is szó nélkül megyek el, hogy a kamera on-the-fly zoomol ki és be. Azt viszont egyszerűen nem hagyhatom szó nélkül, hogy ez a gyönyörűség 90 fokonként (szabadtéren), illetve 360 fokban (zárt térben) forgatható, így a megfelelő nézet megtalálása pillanatokba telik. A pályákon található tereptárgyak kidolgozottságára pedig talán nincsenek is szavak. A leglátványosabb építmény komoly vetélytárs nélkül az Eiffel-torony, de a colditzi kastély is kifejezetten impozánsra sikeredett. Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a szereplők kidolgozottsága és animációja is kiemelkedő minőségű. Egy szó mint száz, a Men of Courage grafikáját látva a legfinnyásabb ínyencek is csak csettinthetnek.



Ezért a fantasztikus látványért viszont komoly árat kell fizetnünk. A programot két gépen is teszteltem. Az egyikben egy 667-es Celeron, és egy GeForce 256, a másikban egy 800-as Celeron, és egy TNT csücsül darabonként 256 MB RAM-mal. Nem csúcskategóriás gépek, de azt hittem, hogy egy RTS-hez elegendők lesznek. Tévedtem. Mivel élvezhető sebességgel szerettem volna játszani, a felbontást és a grafikai részletességet mindkét masinán teljesen le kellett butítanom. Ha ezt nem tettem meg, az emberek csigaként vánszorogtak, és a játékélménynek, mint olyannak, lőttek. A cikk végén feltüntetett, a Pyro által javasolt konfigurációkat ennek fényében tessék figyelembe venni.

Ha már a grafikánál tartunk, külön bekezdést kell szentelnem az átvezető animációknak. Ugyan a Desperados ezen a téren (is) elég magasra tette fel a lécet, a Pyro gond és erőlködés nélkül vitte a magasságot, és még maradt is alatta vagy húsz centi. Ugyan a bejátszások nem túl hosszúak, viszont nem túlzás velük kapcsolatban a vizuális orgazmus kifejezést használni.



▲ *Beszállásra készen*

HANGOK

A Commandos 2 zenéjével és hanghatásaival egyetlen baj van: ha végig szeretnénk játszani a programot, egyszerűen túl sok időt kell a monitor előtt töltenünk ahhoz, hogy ne unjuk meg. A küldetések alatt szóló zenét nagyjából tíz perc után kapcsoltam ki. Nem tehetek róla, borzasztóan idegesített. Kommandósaink kommentárjai is roppant kedvesek és édesek. Az első három este. Aztán a falra másztam tőle. Mostanra nagyjából néma csendben játszom. Még egyszer szeretném leszögezni, ez semmiféleképpen sem kritika, ahogy ez a hangokra adott pontszámból is kiderül.



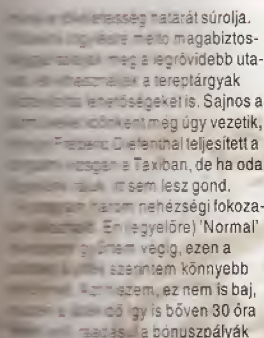
▲ *Fogoly-filter merül a vízbe*

JÁTSZHATÓSÁG

A játszhatóság sokat fejlődött az első részhez képest. Ez viszont azzal járt, hogy aki a Commandos kezelőfelületén otthon érezte magát, az elsőre kissé elveszett lesz a Men of Courage-ben, ugyanis néhány dolog más helyre került. Úgy gondolom, hogy ezek a változtatások szinte kivétel nélkül a program javára válnak, szóval ezt a keserű pirulát nem nagy áldozat lenyelni.

A legnagyobb újítás, hogy a játékban hőseink szinte mindenre képesek. Megtörtént, hogy Fins-szel álltam a tengerparton egy összekötözött testtel a kezemben. Eszembe jutott, hogy mennyire ésszerű dolog lenne, ha a testeket a vízbe lehetne dobni. És lehetett! További észszerű újítások a teljesség igénye nélkül: Inferno be tud dobni kézigránátot ablakokon és nyílásokon; Duke képes felhasználni a német mesterlövészektől zsákmányolt töltényeket; Lupinen és Lips-en kívül mindenki el tudja rejteni a magatehetetlen testeket. A végeredmény egy olyan — minden eddiginél reálisabb — szimuláció, ahol végre nem a programozó, illetve a pályatervező agyával kell gondolkodnunk, ha szeretnénk megtalálni a megoldást egy problémára, hanem nyugodtan hagyatkozhatunk saját józan földműves eszünkre.

A kamera forgatásának lehetősége örvendetes és jól használható újítás. A kezelhetőséggel egyedül a fás területeken gyűlt meg kicsit a bajom, de a rendszer egyébként tartós nyúzás után is jelesre vizsgázott. A biztonság (mármint saját biztonságunk) kedvéért azért gyakran piszkáljuk a következő gombokat: F9 (térkép megmutatása), F10 (interaktív tárgyak megmutatása), F11 (ellenségek megmutatása). Ami még mindenféleképpen említést érdemel: a program útvonalkereső algorit-



határát súrolja. magabiztos- meg a legrövidebb uta- a tereptárgyak lehetőségeket is. Sajnos a még úgy vezetik, Dietenthal teljesített a a Taxiban, de ha oda- sem lesz gond. három nehézségi fokoza- Én (egyelőre) 'Normal' végig, ezen a szerintem könnyebb szem, ez nem is baj, így is bőven 30 óra a bónuszpályák

Commandos 2 többjátékos is, átszható. Ilyenkor vehetjük fel tengelyhatalmakkal. hogy hadjáratot csupán egyedülálló játszhatunk le helyi vagy az interneten keresz- ez nem az a játék, multiban nyomni, de hispán barátaink hogy kifelejtették volna.

SZEREPLŐK

összesen 10 karaktert irányításunk alá, nem a szövetséges katonákról, ejtek szót. megnyomására a figuráját, Jerry a Green Beretet 195 centi magas, mezsát nyomó ír sem vesztett is ő a legerősebb emellett mestere a különösen a képes kiugrani ablako- kapaszkodni póznákra, nehezére, ha a tele- függeszkedve kell köz- Emellett csak ő bírja el teli hordókat. A talaj esetén továbbra is képes beásni magát a földbe.

Vélemény: csapatunk egyik leghasznosabb tagja. Csendes, bivalyerős, viszont roppant mozgékony. Egész pályákat képes egyedül megtisztítani.

Sir Francis T. „Duke" Woolridge, a mesterlövész. Semmivel sem marad el Tiny mögött, ha ökölharcról van szó, távcsöves puskájával pedig anyanyelvi szinten bánik.

Vélemény: sokkal többször jut szerephez, mint az első részben. Egyedül is jelentős kárt okozhat; az pedig, hogy képes lőszert zsákmányolni, helyenként céllövöldévé változtatja a pályákat. Duke a telefonpóznák tetején is felvehet tüzelőállást. Éljünk a lehetőséggel.

James „Fins" Blackwood, a késdobáló ausztrál tengerészgyalogos erősödött a legtöbbet az első rész óta. Egyszerre több szúrószerszámot is képes magánál tartani, és azokat roppant pontosan, gyorsan, és csendesen juttatja célba. A hátizsákjában található horog segítségével meredek falakon is könnyedén felkapaszkodik, de ugyanennek az eszköznek a segítségével arra is képes, hogy csapdát állítson az ellenségnek. A kifeszített kötélben elbotló katona rövid időre öntudatlan állapotba kerül. Ekkor kell lecsapnunk. Fins továbbra is korlátlan úr a vízben. A búvárruhának, és az oxigénpalacknak köszönhetően addig marad a víz alatt, ameddig akar; ebben a közegben szigonypuskájával képes meggyőző erődemonstrációra. Bőrnyakú barátunk hátizsákjában néha található még egy Zodiac gumicsónak, és ő az, aki képes haleledel segítségével a cápák lekötésére.

Vélemény: azt hiszem, Fins nagyon erősre sikeredett. Szinte mindent tud, amit Tiny, és a víz alatt még annál is többet.

A második részre a csapat tűzszerésze, Thomas „Inferno" Hancock is teljes értékű közelharcossá vált. A következő eszközöket kizárólag ez a pokoli fickó tudja használni: lángszóró, időzített bomba, távirányított bomba, kézigránát, aknák, aknakereső. Emellett Tread csapdáira is képes robbanóanyagot szerelni, és a hegesztőpisztoly is jól áll a kezében.

Vélemény: Inferno roppant sokoldalú, és szörnyű pusztításra képes. Azok közé tartozik, akiket jobb szeretsz mindig magad mellett tudni.

Sid „Tread" Perkins kész ezermester lett. Azon kívül, hogy a speciális járműveket csak ő tudja vezetni, csapdákat állít, valamint lelkiismeret furdalás nélkül rántja elő és használja a nála lévő Molotov-koktélt, CS-gázt, és füstbombát.

Vélemény: az igazság az, hogy Tread képességeit (egyelőre) még nem sikerült teljesen kihasználnom. Biztos vagyok abban, hogy sokkal több van benne, mint amit eddig mutatott.

A Kém, azaz René „Spooky" Duchamp legfontosabb tulajdonsága továbbra is tökéletes nyelvtudása. Most már azonban nemcsak arra képes, hogy néhány keresetlen szóval elterelje egy őr figyelmét, hanem arra is, hogy — feltéve, hogy „szerepe" szerint felettese-e beszélgetőtársának — parancsokat adjon. Legfontosabb fegyvere kábító injekciója, amelyből egy szúrás émelygést, kettő ájulást, három pedig azonnali halált okoz.

Natasha „Lips" Nikochevski a csapat egyetlen női tagja. Jól bánik a távcsöves puskával és a borosüveggel is. Utóbbival el tudja kábítani az ellenséget, csakúgy, mint igéző ajkaival. Akit kinéz magának, az — ameddig Lips másként nem akarja — nem tudja levenni a szemét a csinos fehérnépről.

Vélemény: nem mintha hímsoviniszta lennék, de Lips nénit nagyon keveset használtam. Azért jó, hogy van nő a háznál.

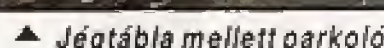
Paul „Lupin" Toledo, a tolvaj úgy fut, mint Forrest Gump. „Olyan gyorsan futok, ahogy a szél fúj." Lupin roppant sokoldalú. A teljesség igénye nélkül jöjjön egy felsorolás a filigrán tolvaj különleges képességeiről: kis háziállatával egy ideig eltereli az őrök figyelmét, észrevétlenül követi és meglopja az embereket, be- és kiugrik ablakokon, csimpánzügyességgel mászik a telefonkábeleken, álkulcsával kinyitja a ládákat és az ajtókat, befér szűk helyekre, mászik a falon, és szinte bárhol el tud rejtőzni. Impresszív lista, nemde?

Vélemény: annak ellenére, hogy nem tud komoly kárt okozni az ellenség soraiban, csapatunk egyik leghasznosabb tagja.



▲ Híd a Kwai-folyón

az, hogy a Rainbow Six, avagy a Deus Ex terroristái sok esetben képesnek közvetlen környezetük változásainak életszerű Miért, miért? Létezik terrorista, aki halál nyugodt pofával a számára kijelölt helyen mindazok után, hogy tőle alig pár agyvelejét egy elegáns lövéssel az ingére fröccsentettük? feladat végrehajtását ilyetén fokon teljesíteni akaró terrorista több, irányadónak nevezhető darabja szerint is vállalható. Commandos 2 gonoszainak mesterséges intelligenciáját látván, a remélhetőleg egyetlen fejleszőnek, sem kiadónak nem lesz az efféle életszerűtlenségeket elkövető rosszfiúk részvételét. munkájának kapcsán, gyakorta felmerülő kérdés ugyanis miért van az, hogy a Günther, avagy a Manfréd meglehetős hajlamos észrevenni minket, majd azt követően egyikőjük helyekre is lyukakat csinálni rajtunk, ahol azokra aztán tényleg Azért, mert a Commandos 2 AI-a minden idők leggyilkosabb — be szép ez is — közé tartozik. Aki nem hiszi, vigye vásárra a bőrét.



▲ Jégtábla mellett parkoló



Whiskey-t, a bull terriert egyrészt azért szeretjük, mert képes észrevétlenül mozogni az őrök között, így első osztályú futár. Másrészt azért, mert ugatásával rövid időre képes elvonni az strázsák figyelmét.



▲ Mr Wilson pikniken

KÜLDETÉSEK

Night of the Wolves

Hitler 'Blitzkrieg'-je eredményesnek bizonyult. Csaknem egész Európa a nácik kezében van. Csupán Anglia képes ellenállni, de nyersanyaghiányban szenved. A német tengeralattjárók sorra süllyesztik el az Atlanti-óceán túlsó partjáról érkező konvojokat. A hírszerzés szerint az U-Bootok bázisa La Rochelle-től nem messze, La Pallice-ban van. Első küldetésünk ide vezet. A tolvaj kapcsolatba lép egy sérült szövetséges katonával, aki mielőtt meghalna, még rá bízza legjobb barátját, Whiskey névre hallgató kutyáját. Lupin ezután kapcsolatba lép Lipsszel, aki agyafúrt tervet sző. Toledo előbb altatót tesz a Tábornok asszisztensének borába, majd ellopja a nála lévő kulcsokat, amellyel bejut abba az épületbe, amelyben az Enigmát rejtő széf található. Ezután észrevétlenül megközelíti a támaszponton található egyik rádióadót, bejelentkezik a főhadiszállásnál, majd elrejtőzik az egyik barakkban az ágy alatt.



Das Boot, Silent Killers

Másnap reggel Spooky, Fins, és Inferno motorcsónakban ülve közelíti meg a támaszpontot. Miután tengerészgyalogos barátunk hatástalanítja a hangár ajtaját elzáró víz alatti aknákat, a kis csapat partra száll. Inferno megtisztítja a terepet a szögesdrótakadálytól és a taposóaknáktól. Ezután Spooky német tiszti egyenruhába bújik, majd miután átvette Whiskey-től a papírokat, a déli kapun belép a támaszpontra. Első útja a rádióhoz vezet, ahonnan az ejtőernyőn érkező Tiny-t hívja. Az akciócsoport (Tiny és Fins), miután megszerzi a szükséges kulcsokat a hangár tetején álló tiszttől, előbb a szövetséges tengeralattjáró legénységét, majd kapitányt szabadítja ki. Inferno ezután magánakcióba kezd. Sorra a levegőbe repíti az üzemanyagtartályokat, a légvédelmi ágyúkat és azt az épületet is, amelyben a torpedót tartják. Hőseink, miután kinyitották a hangár ajtaját, a visszafoglalt tengeralattjárón távoznak.

White Death

A menekülő tengeralattjáró legénysége nem sokáig örülhet szabadságának. Az Északi-tengeren ugyanis észreveszi őket egy német romboló, amely a felszínre kényszeríti a hajót. A baj csak az, hogy a vízfelszínt vastag jégpáncél borítja, így a hajó és legénysége ismét fogságba esik. Csak Fins és Inferno tud elrejtőzni. A tengerészgyalogos a faggyal dacolva felveszi a kapcsolatot a tűzszerésszel, majd együttes erővel kiszabadítják a közelben fogva tartott Tiny-t. Embereink ezután egy hőlégballonon átrepülnek a romboló felett, robbanószereket vesznek magukhoz, majd lerohanják a hajót. Előbb kiszabadítják (ismét) a legénységet, a kapitányt, valamint a csapat még fogságban lévő tagjait, és magukhoz veszik az Enigma-gép három darabját. Inferno percei következnek, aki távirányított és időzített bombáival felrobbantja a kazánházat és tönkreteszi a romboló három ágyúját. A csapat ezután két részre oszlik. Amíg Spooky és Tiny egyenesen a főhadiszállásra repül, a többiek a tengeralattjárón keresnek menedéket.



▲ Párizsban nem fenékig Eiffel az élet



▲ Szorul a hurok

Target: Burma

Új kontinensen, nevezetesen Ázsiában találjuk magunkat. Burma az utolsó végvár, amely a Hong-Kongot, Szingapúrt, a Fülöp-szigeteket, és Thaiföldet is elfoglaló japán seregek, és India között áll. A túlerőben lévő ellenséggel szemben a Szövetségeseknek egyetlen esélyük maradt: rá kell bírniuk a gurkákat az együttműködésre. Kommandósaink előbb kiszabadítják házi őrizetéből a burmai szellemi vezetőt, majd a kapcsolatba lépnek a csatornákban rejtőző gurkákkal. A fegyverkereskedőnek köszönhetően hamarosan egész komoly tűzerővel rendelkező csapat várja a hamis rádióüzenet segítségével csapdába csalt

Azok, akik a Commandos mondakör mára már igazi klasszikussá lett első epizódját is kedvelték, örömmel nyugtázhatják az eredeti szereplők megújult formában bemutatott szerepeltetését. Még az első részhez megjelent, s ugyancsak komoly eladásokat produkáló Commandos — Beyond the Call of Duty címre keresztelt kiegészítőcsomag Natasha nevezetű szekszbombja sem hiányozhat embereink sorából, aki továbbra is multifunkcionális feladatok ellátására — mesterlövészet, kémkedés — hasznosítható. S persze nézni is lehet a nénit, noha pont ezért sem jár. Whiskey, a barátságos bullterrier szereplése a második epizód üdítő színfoltja — segedelmével olajozott módon nyílik lehetőségünk az egymástól távol eső embereink között történő tárgyátadásra, míg a blöki jelenléte a rosszfiúkat sem különösebben zavarja. (Ez mondjuk némileg gagyi szerintem — hogy egy raklap náci érdeklődését ne keltse fel egy csomagoktól terhes kutya...?!)

...és csapatait. A hatalmas ... után fiaink a szellemi vezető ... hajón menekülnek el.

Bridge over the River Kwai
... ellenére a japán terjeszke... folytatódik. A vasútvonal, ... a hátországot és Burmát hiva... összekötni, csaknem kész. Ha a ...-híd is — amelyet szövetsé... hadifoglyok építenek — elkészül, ... sokkal gördülékenyeb... A híd átadását egy ... rangú japán katonai vezetőket ... vonat áthaladásával ünneplik ... Kommandósainknak nemcsak a ... elpusztítaniuk, de lehetőség ... a vonatot is. Első lépésként ... Guiness (a filmben Sir ... Guiness alakította az ezredest) ... aki az egyik szobában fel... modellen megmutatja a híd ... pontjait. Szerinte elég, ha az ... középen álló hordók közé rob... rejtenek; a vonat áthala... érkező rezonancia elvégzi ... A szükséges felszerelés (din... megszerzése és elhelyezése ... csak a folyó fölé lógatott ... ődő szövetséges fog... kiszabadítani. A hamis ... hatására érkező vonat ... a Kwai-folyóba zuhan a ... híddal együtt.

The Guns of Savo Island
...-szigeteknél lezajlott csata ... látszó reményt pil... szertefoszlathatja a ...-szigetek egyikén, a ... épített japán bázis. ... elfoglalására készített hadi... csak egy dolog ... meg: a Savo-szigeten ... erődítmény. Amíg ... és az ágyúk ..., szó sem lehet ... elfoglalásáról. Csapa... sziget egy félreeső részén ... egy évek óta magá... hajótöröttel, Wilsonnal ... című film Mr. Wilsonja után) találkoznak. Fins percei következnek, aki előbb a hajóroncsból megszerzi a lángvágót, majd szorgos munkával kiszabadítja a fogságba esett szövetséges pilótát. A derék katona természetesen vállalja, hogy cserébe kimenekíti a társaságot a sziget partjainál horgonyzó hidroplánon. Az is az ő ötlete, hogy az arany majmot — amelynek a szigeten élők különleges jelentőséget tulajdonítanak — is vigyék magukkal. A tűzszerész, miután magához vette a szükséges felszerelést, felrobbantja az ágyúkat, majd a embereink az arany majommal együtt kereket oldanak.

▲ Tantor, ungava

The Giant in Haiphong
A névlegesen francia fennhatóság alatt álló Haiphong városa gyakorlatilag japán kézben van. Erre nem kell ékesebb bizonyíték, mint a tengerparton horgonyzó repülőgép-anyahajó, árbocán a felkelő nap országának lobogójával. Tiny, miután kapcsolatba lépett a boltossal, felkeresi Lips-et, Infernot, és Lupint is. A fiúk egy teherautóba bújva jutnak be a kikötő területére, ahol — mialatt a derék tűzszerész levegőbe repíti az üzemanyag-tartályokat — Lupin feljut a fedélzetre. Társai az általa leeresztett kötélhágcsón jutnak fel a hajóra.

Saving Private Smith
Túl vagyunk a partraszálláson. Minden egyes francia kisvárosért ádáz harc folyik. Embereinket azzal a feladattal küldik Cherbourg-ba, hogy hozzák ki a városban rekedt Smith közlegényt. Sajnos felfedezik őket, így Tiny, Inferno, és Duke fogságba esik. Lupinre vár a feladat, hogy kiszabadítsa őket. Amikor már mindenki szabadlábon van, aprólékos munkával megtisztítják a terepet, majd Lupin kapcsolatba lép Smith közlegénnyel, aki rádión bejelentkezik a főhadiszállásra. A hírek sajnos nem túl jók: a német utánpótlás már nincs messze. Minden szövetséges katonára és minden töltényre szükség van, ha ezt túl szeretnék élni.

Castle Colditz
A színhely továbbra is Európa. A colditzi kastély — amellett, hogy néhány magas rangú német tiszt lakóhelye — a kontinens egyik legjobban őrzött börtöne. Ide kell bejutnia Tinynak, Spookynak, Treadnek, és Duke-nak. Ha ezzel megvannak, előbb meg kell menteniük Lupint a kivégzőosztag sortüze elől, majd meg kell szerezniük egy titkos tervet, a megfejtéséhez szükséges két dokumentummal együtt. Mielőtt dolguk végeztével hőlégballonon elmenekülnének, igyekeznek a lehető legtöbb Szövetséges hadifoglyot kiszabadítani.

Is Paris Burning?
Párizs, a fény városa csak árnyéka önmagának. Az utcák, és maga az Eiffel torony is hemzseg a németektől. A Führer parancsa egyértelmű: a várost csak romokban szabad átengedni az ellenségnek. Von Cohltitz tábornok komolyan veszi a parancsot, és több tonna robbanóanyagot helyez el az utcákon és a föld alatt. Inferno feladata: bejutni a főhadiszállásra, és hatástalanítani a detonációt előidézni hivatott szerkezetet. Ha ez sikerült, kapcsolatba kell lépniük Lips-szel, és miután a parkban található bódé előtt álló tiszttől megszerezték a szükséges kulcsokat, fel kell jutniuk az Eiffel-torony tetején található rádióadóhoz. A városban természetesen csaknem lehetetlen észrevétlenül mozogni. Egy jó tanács: ha az ember ilyenkor egy tankban ül, azért könnyebb az élet.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK
— Az 'X' gomb (attack mode) megfelelő használatával rengeteg időt spórolhatunk meg. Ha be van kapcsolva, karakterünk a látószögébe kerülő ellenségre tüzet nyit, és



„A kommandók atyja Dudley Clark főhadnagy volt, aki az angolok 1940-es visszavonulása után azon gondolkodott, hogyan is lehetne szembeszállni a túlerőben lévő németekkel. Clarkot a napóleoni háborúk idején tevékenykedő spanyol gerillák tettei inspirálták, akik akkor is tovább harcoltak, amikor a spanyol hadsereg már megadta magát. A kommandók általában titokban érkeztek a célterületre, ott a meglepetés erejét kihasználva lecsaptak, majd ugyanolyan gyorsan, ahogy érkeztek, távoztak is."

meglehetősen jó hatásfokkal végez is vele. Ha szeretnénk megváltoztatni az irányt, amerre „nézni" szeretnénk, használjuk a CTRL-t és a jobb egérgombot.

— Éljünk a Szövetséges katonák jelenlétéből származó helyzeti előnnyel. Hasonlóan az 'X' gombhoz, a sárga látómező beállításával őket is rávehetjük arra, hogy fedezzék a szemük elé táruló terepet.

— Miután megcsodáltuk kommandósaink gyönyörűen animált mozgását, kezdjünk el hatékonyan játszani. Nem kell megvárni, amíg emberünk befejezi azt, amit épp csinál. Elég addig kitartanunk, amíg elkezdi az animációt. Aztán elég egy jobb egérkattintás (vagy egy új billentyűparancs), és láss csodát, hősünk reagál, pedig az előző parancsot is hibátlanul teljesítette.

— Az Inferno által hatástalanított aknákat — ha kedvünk tartja — felvehetjük, és később tetszés szerint felhasználhatjuk.

— Nem kell mindig túlbonyolítani a dolgokat. Ha szeretnénk magunkra vonni egy olyan őr figyelmét, aki egy fal túloldalán áll, egyszerűen dörömböljünk, vagy tegyünk pár lépést futva.

— Ha már Fins hátizsákja egyszer ennyire méretes, tegyünk bele annyi kést, amennyit csak tudunk, és használjuk is őket!

— A White Death pályán el van rejtve három hőtartó egyenruha is. Keressük meg őket, különben szegény Tiny, Inferno, és Fins ihatja a Coldrexet.

— Ne felejtsük Lupint és/vagy Tiny-t a telefonkábelen lógva. Ha elfogy az erejük (a piros csík a képernyő jobb oldalán), leesnek, és csúnyán összetörik magukat.

— Egy doboz cigaretta + egy üveg bor + két kés. Ha mindez Fins hátizsákjában van, akkor az egyenlet eredménye sok-sok ájult, és halott német katona.

— Ha a párizsi pályán szeretnénk közlekedni, és lőni is a tankkal, ültessük be Treadet és Infernót is, különben valamelyik lehetőségről le kell mondanunk.

— Mielőtt bárhová is indulnánk, a TAB és az F11 lenyomásával győződjünk meg arról, hogy valóban tiszta-e a levegő.

— Legyünk türelemmel, mielőtt belépnénk egy ajtón. A 'W' lenyomásával addig kukucskáljunk a szobába, amíg teljes bizonyossággal meg nem győződtünk arról, hogy minden rendben van-e. Olykor az árnyékok is segítenek.

— Igen, a Commandos 2-ben a csendes ténykedés roppant fontos dolog. De ne essünk túlzásba! Ha kell, merjünk zajt csapni.

— Mindent (láda, szekrény, íróasztal, stb.) nyissunk ki, és gyakran nyomjuk le az F10-et is. Időnként nagyon szemét helyekre vannak eldugva a 'BONUS' könyvecskéket rejtő ládák.

— Mentsünk olyan gyakran, ahogyan csak kedvünk tartja, de csak akkor, amikor biztosak vagyunk abban, hogy a következő pillanatban nem fog ránk szakadni az ég, és nem kerülünk olyan helyzetbe, amelyet csak úgy tudunk megoldani, hogy újra kezdjük a pályát. A gyorsmentés (CTRL+S) és a gyorstöltés (CTRL+L) mellett használjuk a hagyományos módszert is egy-egy nagyobb feladatrész teljesítése után.



▲ Kész a küldetés

— Altatót nem csak a borosüvegekbe (illetve az első pályán a borosüvegeket tartalmazó dobozba) tehetünk, hanem a kutyakajába is.

— Amíg ismerkedünk a játékkal, kapcsoljuk be a 'Tooltips'-et. Ezzel a lépéssel (ilyenkor, ha az egeret rajta tartjuk egy tárgyon a hátizsákban, kiírja, mi az) sok félreértést elkerülhetünk.

— Legyünk kreatívak, ha ájultak és halottak elrejtéséről van szó. Dobjuk őket be a tengerbe vagy olyan ablakokon, amelyekről tudjuk, hogy a mögöttük lévő szoba „tiszta".

— Sose feledkezzünk meg a SHIFT billentyűről. Ha nyomva tartjuk, az egérmutató interaktív lesz, és minden olyan helyen alakot vált, ahol az adott karakterrel valamit végre tudunk hajtani.


▲ valamiCOR ELmegyek léghajózni

ÖSSZEGZÉS

Ennyi jó tanáccsal tudtam szolgálni az után a bő egy hét után, amit a Pyro remekművével együtt töltöttem. Mert remekműről van szó, az nem is vitás. Említésre méltó negatívumként csak a program gépigényét tudom megemlíteni. Pozitívum viszont nagyon sok van. Ritka az ennyire jól eltalált folytatás. Spanyol barátaink szinte minden kritikus kérdésben a megfelelő lépést hozták meg, és olyan irányba terelték a programot, hogy az jelenleg több kört ver rá minden vetélytársára.

A Commandos 2 a rengeteg variációs lehetőség miatt 'Normal' fokozaton viszonylag könnyen végigjátszható. A pályák sorrendje egyáltalán nem nehézségi sorrend, a 'Das Boot, Silent Killers' például az egyik legnehezebben teljesíthető küldetés. Ha azonban valaki ügyel a minősítésére, és a bónuszpályákat is szeretné végigjátszani a kitüntetések kedvéért, akkor már a fent említett fokozat is komoly kihívást, garantált szórakozást, és temérdek játékidőt nyújt.

Azt kell mondjam, hogy 'A hónap játéka' cím teljesen megérdemelt. És egy belső hang azt súgja, hogy hallani fogunk még a programról akkor is, amikor 'Az év játéka' díj kerül kiosztásra.

UI: Mikor jön már ki a küldetéslemez?

Bazska

www.eidos.com
Eidos / Pyro Studios
PII 450 (P300) 128 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ -gyönyörű
-függővé tesz
-minden

✗ -húzós gépigény

96

Magic & Mayhem

ART OF MAGIC

Egy mindegy, kiért

Kitűnő játszhatóság, kedves, ám már keltezésekor is túlhaladott grafikus megvalósítás, illetve a mellékelt box kapcsán bővebb kifejtés tárgyát élvező, '83-ban keltezett ötlet jelentették a Magic & Mayhem legfőbb ismérveit. A mítosz megálmodója s létrehozója, Julian Gollop a 2001-es év végén sem kímél minket ősrégi játékának újbóli prezentálásától, s hogy túlzottan új ízekre nem, maximum az alapdarab csinosított változatára számíthatunk, már a mű célzatos címe is előrevetíti. Nézzük együtt!

Sztorinak

Az Art of Magic történeti nyomvonala a következőképpen alakul: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy rémisztően gonosz bácsi, akit messzi földeken is csak a Káosz Uraként aposztrofáltak. Ez a bácsi bizony olyannyira, de nagyon-nagyon, elképzelhetetlenül gonosz volt, hogy egész életét egyetlen Rettenetes Cél mielőbbi akkumulálására fordította: a Világ Ura szeretett volna lenni. Ne ásítozz, kisfiam! Röviddel az után, hogy a Káosz Ura gyakorlati síkon is belekezd világuralmi terveinek megvalósításába, a Mr. Gollop által megálmodott konfeksön-fantasy vidék energiaszintje erőteljes kilengéseket látszik produkálni, mintegy a baljóslatú, csalhatatlan körülmények főbb előhírnökeként. A Káosz Ura immár aktív. Voháháháááá! — közli is sietősen az útjába tévedőkkel. Történik aztán, hogy a Káosz Urának egy ferrrrrtelmes sereglete egy Aurax nevű embergyermek szülőhelyére téved, majd rövid, s még csak nem is különösebben látványos konfliktus során megszabadítják életétől az imént említett ifjonc édesapját. Aurax jól tudja: édesapja ezt nem kérte. Így, az ifjú éktelen haragra gerjed, majd elhatározza: ha törik, ha szakad — megállítja a Káosz Urának ferrrrrrtelmes sereglételt, hogy aztán saját kezűleg adhassa be a kúpot a hadjárat értelmi szerzőjének. Without vazelin, természetesen. Nem úgy a'! Julian Gollop s csapata dramaturgiai fogékonyságát satírozandó, érkezik balról az ugyancsak gonosz Lopdamitlehet — copyright by Kasi — fajtájára nézve velejéig romlott varázstudó. Velejéig romlott varázstudóhoz, egyszersmind nevéhez méltóan, kedvenc Lopdamitlehetünk ellopikázza Aurax egy szem húgocskáját, hogy aztán az anyaggal hóna alatt rendkívül messzi és veszélyes földekre sietvén produkáljon mielőbbi visszavonulást. A kétségek közt vergődő Aurax jól tudja: sem húga megmenekítése, sem a Káosz Urának megfékezése nem tűrhet halasztást. Így, a dicső gyermek felkerekedik, bekapcsolja a multitaszk üzemmódot, majd rohan. Ajkai harci dalokat zengenek egyre. Szóval, a szint nagyjából ez.





▲ Havi Nemsok: „Villámmal sújtom a Gaz Ellen sorait." Izé...HÁÁÁÁ!



▲ ... mi nem láttuk őt!

Szisztéma

Sokminden változott, és sokminden nem változott '83 óta — az Art of Magic alapvető szisztémája így ismerős lesz mind az eredeti Magic & Mayhem, mind az ősrégi Battle of Wizards rajongóinak. A legszembetűnőbb változások elvárható módon grafikus szempontok és prezentáció tekintetében képviseltetik magukat: Julian Gollop és csapata immár 3D-s megjelenítésre támaszkodván tolmácsolják a híres-neves alapötletet, melynek behatóbb tanulmányozása nem képezheti további halasztás tárgyát. Az egyes partyk során, legyenek azok bármely természetűek is, kampány küldetésektől egészen az általunk konfigurált multiplayer/skirmish alapú ütközetekig — az ellenséges mágusok leradírozása a cél. Ez, tekintettel a mű RTS jellegére, még nem hangzik különösebben meglepőnek. Az ügymenet azonban némileg eltér a megszokottól, lévén szó felettébb ügybuzgó mágusokról, akik minden potenciáljukat készek latbavetni annak érdekében, hogy összes konkurensüket lesöpörjék a tér-



THE ART OF MAGIC



...szerről. A ...adott — mit ...egy mágus ...érdekében, ...a lehető leg...abb módon ...sa meg ezen ...eset? A kér...ájára, az ...adandó válasz ...egyszerű: mágu...kasztolni fog...rezerrel, hogy ...ség alatt több ...megidézett ...bűvigét s szitkot szór...a másik nyakába, mint amennyit ők kénytelenek abszolválni opponenseik





hasonló igyekezete folytán. Aki többet és nagyobbat kasztol, az volt a jóarc. Itt körvonalazódnak az Art of Magic eszmeiség kvázi-stratégiai jellegzetességei — mert valahogy el kéne dönteni, melyik mágusnak van joga licitálni, s melyiknek nincs, ugyebár. Nos: az Art of Magic Fog of Warban úszó térképeinek mindegyike rendelkezik több-kevesebb — ezt ...alapjaiban befolyásolja a ...kiterjedése is — Place of Powerrel. Gyakorlatilag ezen pontok ...a játék lelkét. Mert aki Place of Powerhez jut, az manához jut. ...jóval nagyobb ütemű mana-regenerálódást élvez a tovább..., mintha egyetlen Place of Power sem tartozna a felügyelete alá. ...s oly kívánatos hely...elfoglalására két módunk van: ...a mágusunkat — bukta..., avagy ráállítjuk valamely előzőekben megidézett teremtményünket. Mágusunk Place of Poweren való posztoltatása semmiképpen sem célszerű, hiszen mind támadó, mind védekező varázslataink hatóterülettel, s így jelentős korlátokkal is bírnak. Ezért a már megszerzett Place of Powerekre érdemes lehet valami ingerültebb kreatúrát, sőt, hogy ne unatkozzon, a közvetlen környezetébe pár másikat telepíteni. Őket fogjuk védőknek hívni. Tehát, egy Place of Power — a továbbiakban POP — már birtokunkban van, s ezen körülmény jótékony hatását szemmel láthatólag is élvezzük, ha a jobb szélen virító arcképünket övező mana-mutató feltöltődésére koncentráljuk figyelmünket. Mint az sejthető, minden egyes spell, minden egyes teremtmény elkasztolása/megidézése több-kevesebb manaköltséggel jár, értelemszerűen az óhajtott bűvige/rémség hatékonyságával egyenes arányban. Így már világos, miért is jók a POPók. Jééé, te ott mit hittél? A játék savát-borsát így a térképen őrjöngő mágusok POP-okért s egymás ellenében folytatott küzdelmei jelentik. A képlet meglehetősen egyszerű: több POP — több mana, több mana — több monszter, több monszter — több hulla. Több hulla pedig — kúl.

T OF
GIC
ICS & MAYHEM

A Magic...

A darab mágiaszisztémája minden kétséget kizáróan ötletes újítások tárgyává vált. Létezik három Iskola, ezek: Káosz, Semleges, Törvény. S léteznek reagensek, melyek annak függvényében eredményeznek más-más spellt, hogy melyik Iskola oltárán áldozzuk azt fel. Hogy érthetőbb legyen, vegyük alapul a macskagyökérfüvet. A Törvény oltárán hasznosított reagens gyógyító spellt eredményez. Káosz alapú felhasználás esetén, a macskagyökérfű kitűnően hasznosítható exitált lények feltámasztására. S végül: a Semleges Iskola tükrében egy jókora farkas idézhető meg. Najó, mondok egy másikat is: higany. A reagens Törvény alapú eredménye egy elf. Az elfek Gollop világában is a távolsági hadviselés kitűnő művelői. A higany Káosz alapú használatakor a Lure nevezetű spellt kapjuk eredményül, mely kitűnően alkalmas egy általunk választott lény kiiktatására. Ok: a spell által sújtott szerencsétlen iránt oly fokú gyűlölettel viseltetnek még annak szövetségesei is, hogy az első adandó alkalommal cafatokra szaggatják. Semleges hasznosítás esetén a higany Haste-et eredményez. Arról azonban nem mondok semmit. Az Art of Magick 18 reagenst ismer, melyek egyenként három különböző spell elkasztolását teszik lehetővé — ez 54 bűvige. Ráadásul, szerfelett jól használható, esztétikai kivitelezés tekintetében is

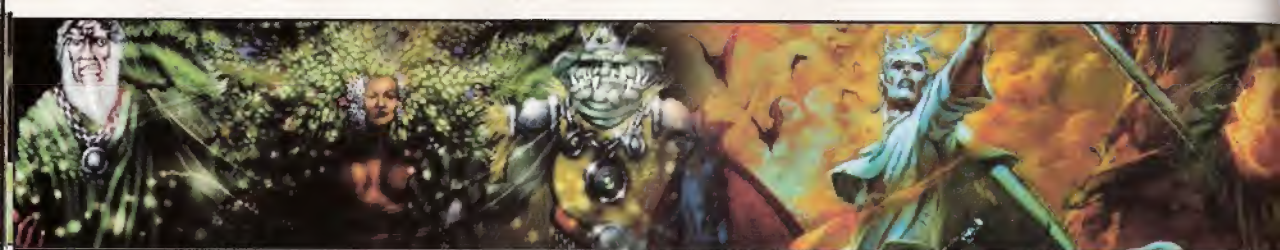


▲ - Ehhez a helyhez csak a testemen keresztüüüüül!
- Á, haggyad... inkább megveszem! Hm?





▲ - Mondom: TEDD már el a TÜKRÖT!



színvonalas darabokról beszélhetünk. Rengeteg féle, sőt jobbára abszolút rendben lévő lény, spell, fordulatos játékmenetet biztosító, széleskörű variálhatóság jellemzi az Art of Magic mágia szisztémáját, mely gyakorlatilag az egész mű legsikerültebb vonásának tekinthető.



A Mayhem...

Már az első party során gyanús volt nekem ez a Fog of War szituáció. Gondoljunk csak bele, minek ez ide? Hiszen sikerességünket alapvetően determinálja, milyen gyorsan tudjuk elfoglalni a még gazdátlan POP-eket, hogy a rajtuk keresztül nyert manautánpótlás révén idézett monsztrékkal megkezdhessük nyomulásunkat újabb manapótlók felé. Az alkotóknak ennek ellenére arcuk van elvárni a használótól, hogy lutrira menjen bele a világba, oszt' csak szembejön egy POP. Komolytalan. Lehetne. Ám, az igazság még ennél is komolytalanabb. A mesterséges intelligencia előtt ugyanis aligha lehet kérdéses a pótlók pontos holléte. Így a gép által irányított mágusok, Fog of War ide-oda: a létező legrövidebb úton megközelítik szépen a Szent Helyeket, majd viszonylag rövid időn belül szakajtanak a szerencsétlen júzer nyakába hat fagyóriást és három sárkányt, jóllehet szerencsétlen még az erdőben gombászik. Van ám megoldás: addig-addig kuncsorgunk a térképen, míg meg nem leljük az összes POP-t — az egy dolog, hogy közben 332-szer fogjuk újra kezdeni a partyt — hogy aztán 333-adik nekifutásra sanszosak lehessünk a natív gépi intelligencia ellenében. Tegyük hozzá: garancia a sikerélmény közelségére ezzel együtt is csak abban az esetben lehet, ha nem átallunk csinos kis konfettiket ragasztgatni a mélyfekete térképre. Csúcsizzó. A Fog of Warhoz való ragaszkodás, tudván a játék főbb mozgatórugóit — irgalmatlan nagy bukta. Már csak azért is az, mert Fog of War nélkül egy rossz szavunk sem lehetne, tekintettel legalábbis a játék alappilléreire.

A térképfelhozatal darabjait egyébiránt aligha lehet, avagy kell elmarasztalnunk: számos méret, képi megvalósítás jegyében fogant helyszín garantálja mind a kampány, mind a muliplayer alapú partyk szavatosságát.

...és az Art

Az Art of Magicen látszik, hogy rengeteg munkát fordítottak a grafikus kivitelezésre. Ez leginkább a teremtmények hallatlanul változatos kínálatában, illetve a térképek arculatának ügyes megvalósításában mutatkozik. Mégis kevés. A vidék textúraszerkezete szétmosott, felvizezett pixelrengetegekből, az egyébiránt alapvetően hihető karakterek maroknyi poligonból állnak csupán. Akadnak itt továbbá 2001-ben már egyesen vérlázítónak ható megoldások is — gondolok itt a fák lombkoronáinak sprite alapú kivitelezésére, avagy a játék közbeni kezelőfelület minősíthetetlenül gyenge kidolgozottságára. A darab nem mentes a nonszenitásoktól sem: mikor nagy buzgón kombinálunk, mérlegelünk, mily spelleket is pakoljunk a tatyónkba a következő party megkezdése előtt, egyszercsak — hopp! — a játék tölteni kezd, jóllehet még négy slotunk tökűres maradt, s nyomába sem szagoltunk az aktuális beállításokat jóváhagyó ikonnak.



Második nekifutásra, lám ráébredtem a jelenség nyitjára: Julian Gollop nem volt rest időlimithez (!) kötni a bepakolást. Na nehogymár gondolkodjál, hogy mit viszel magaddal! Egy igazi mágus pontosan tudja, mire van szüksége. Hja. Önnek, Mr. Gollop, egy hosszasabb beszélgetésre. Szerfelett frusztráló, hogy nem tellett egy nyam-

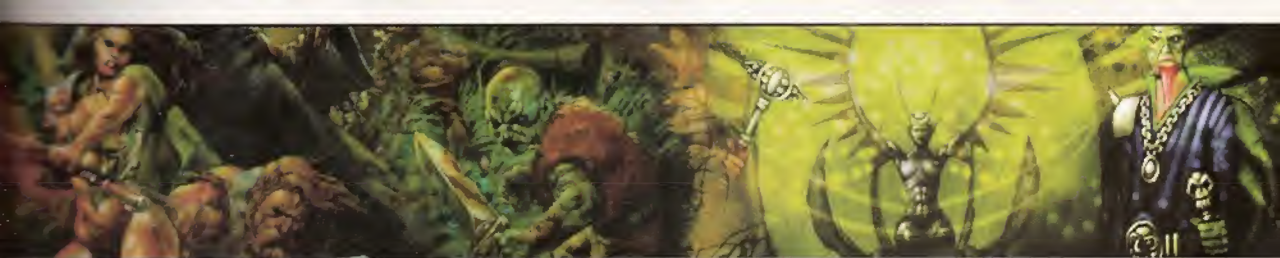
2001 nyarán már érintőlegesen méltattuk Julian Gollop 1984-től számítható informatikai tevékenységét, s lévén, hogy legújabb műve immár hozzáférhető a piacon, újra áttekintjük azt. Az év tehát: 1984. Míg a platform mi is lehetne más, mint az akkortájt virágkorát élő Spectrum. Julian Gollop ez évben fejezi be a Chaos: Battle of Wizards címre keresztelt darab munkálatait, mely röviddel megjelenése után elsöprő sikert arat a játékosok köreiben. A hosszú évekkel később, PC platformra fejlesztett Magic & Mayhem révén Mr. Gollop kísérletet tett ötletei magasabb színvonalú megvalósítására, sikertelenül. A Magic & Mayhem még 99 első negyedévében is kedves, szórakoztató darab — ám azon a piacon, melynek arculatát a rajongók milliói által kultivált Heroes of Might and Magicek határozzák meg, sok sansza nem marad az áhított üdvösség akkumulálására. Még jó, hogy Julian Gollop ilyen makacs figura. Az már azonban kevésbé jó, hogy a jelek szerint szerzőnknek 1984 óta egyetlen használható ötlet sem jutott eszébe. Mert, az Art of Magic megint csak a Battle of Wizards, avagy immár mondhatjuk: a Magic & Mayhem alappillérein nyugszik. S noha az első megújítás tapasztalataiból sokat tanult Gollop már három dimenzióban implementálja immár 17 telet látott ötletét, az összhatás megint csak elmarad a ma elvárhatótól. Magam részéről őszintén kívánom Mr. Gollopnak, hogy egyszer végre összejöjjön neki... ám altatónak egggészen kiváló!



▲ - Ne haragudj, de te nagyon égő vagy...



▲ Találd meg a negyedik pókot!





▲ Ez egy Place of Power

nem „palettamentő" rutinra sem, mely esetén pedig megelőzhető lett volna a hagyományos bepakolás. Hiába is van a későbbi veteránoknak kedvenc palettája — csak pakolgassál, úgy tuti nem felejted el. Ehhez képest már az sem lehet különösebben meglepő, hogy olyan alapvető menüfunkciók implementálására sem futotta a készítők erejéből, mint egy elbukott térkép újrakezdése. Szóval, nem csak a palettát, de az egész partyt lehet újrakonfigurálni, abból baj még nem volt. Ja. Csak uninstall.

Csak ha muszáj

Mr. Gollop ideájának második megújítása sem az igazi. Hiába is áll a mű hátterében egy megkérdőjelezhetetlenül elegáns ötlet, azért azt már illenék észrevennie a szerzőnek, de legalábbis közelebbi bizalmasainak: a Battle of Wizards, a Magic & Mayhem, s az Art of Magic is ugyanazzal a gyermekbetegséggel küzd. Ez pedig a már-már érdektelenségig egymás mintájára bonyolódó partyk révén szépen, lassan, csendesen elfonnyadó játékélmény. A darab ugyan kétségtelenül kellő tartalommal bír ahhoz, hogy a szisztéma iránt fogékony játékosoknak hosszas szórakozást biztosíthasson, az összes lehetőség, megidézhető kreatúra megismerése után az Art of Magic kérlelhetetlenül átfordul tömény monotóniába. Mondhatná a szkeptikus, hogy: „Ezt mindenre rá lehet fogni!" De nem. Gondoljon csak bele, Mr. Szkeptikum! Meddig szórakoztató egy olyan darab, mely előtt gyakorlatilag ismeretlen a komolyabb stratégiai felkészültséget igénylő műveletek fogalma, s mely sorozatos, gyakorta csiki-csukiba hajló fightsorozatokon alapszik? Kétség sem fér hozzá: ideig-óráig az. De ez ma már kevés. Egy jó ötlet — jó ötlet. De hogy 13 év távlatából is az maradhasson, azért már illenék tenni valamit. Ráncfelvarrás megvolt, Gizike is megvolt. '83-ban. De azt továbbra sem mondhatjuk, hogy azóta nem láttuk.

by GyZ







▲ Alig-Max Payne screenshot

Erősödni látszik a tendencia, miszerint a stabil rajongóbázissal bíró játékokhoz abszolút korrekt rajongói site-ok dukálnak, melyek rendszerint még a projectek hivatalos honlapjánál is jóval használhatóbbnak bizonyulnak. Ékes példa erre a http://www.magicandmayhem.co.uk/index.html címen elérhető rajongói site is. Sajtóanyagoktól kezdve, aktuális letöltéseken át a kampányküldetések komplett megoldásáig itt figyel minden, amit az Art of Magic világával szimpatizáló játékos csak megkívánhat. Akad itt természetesen fórum is, ahol mindenki világgá kürtölheti örömét, bánatát, avagy végigolvashatja az eddigi bejegyzéseket — annyi bizonyos, hogy pár módfelett karakteres arc már az Art of Magic társadalom soraiba is beférkőzött. Külön figyelmet érdemel az itt mellékelt linken keresztül elérhető technikai részleg is, mely keretein belül komplett útmutatást kapunk arra nézve, miképpen is csatlakozhatunk a darabot „onlályn" nyüstölők egyre csak bővülő köreihez. Bonusz Tipp: alig pár nappal a megjelenést követően, már meg is érkezett az első Art of Magic patch. Hogy honnan lehet letölteni? Hát innen, innen! Gondoljátok, mondanám különben...?

www.art-of-magic.co.uk
Bethesda Softworks / Virgin Interactive
P400 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ -ötletes mágia
- tükörsima scroll

✗ -Fog of War
-rettentő repetitív

70

PLANET OF THE APES

CASSIOPEIA

EEK! EEK!

A Cassiopeia névre keresztelt cirkáló tucatnyi emberrel fedélzetén indul meg első útjára 2125-ben. Az azonos kódnevű project elsődleges célja földöntúli intelligenciák felkutatása, az ezekkel való kapcsolatteremtés, s így legfőképpen: minél egyértelműbb bizonyítékok közvetítése, majd visszaszállítása a Földre, melyek igazolhatják ezen új világok megkérdőjelezhetetlen létét. Valamiféle műszaki hibából eredeztethető navigációs baklövésnek, illetve az utasok „tartósításáért" felelős hibernátoroknak köszönhetően meglehetősen meredek, egyszersmind klasszikus csavart vesz a vonalvezetés. A Cassiopeia 417 fényévre való útszakaszt, illetve az ezen útszakasz megtételéhez szükséges, 1764 emberévet követően végre-valahára egy bolygó vonzáskörzetébe sodródik. A hibernátorok az ilyenkor megszokott procedúra értelmében megkísérlik a kioldást, s hála a kitűnő konstrukciónak, — egy időközben tönkrement szerkezet kivételével, melynek használója a kioldáskor szoros párhuzamot mutat egy aszaltszilvával — az összes hibernátor képesnek mutatkozik önnön leszabályozására. A kis híján két milleneumot átfogó üzemidő után végre megpihenhetnek a szakszerkezetek, míg a legénység tagjai megbizonyosodhatnak róla, hogy 1764 évnyi mélyálmot követően is a reggeli szükségletek elvégzésére irányuló inger mutatkozik mind közül a legdominánsabbnak. A Cassiopeia pillanatok alatt az égitest atmoszférájába jut, ott annak rendje s módja szerint kigyullad, majd megkezdi a körülményekhez képest kifejezetten szerencsésnek mondható landolási procedúráját. Az emberiség első űrcirkálójának útja látszólagos kudarccal végződik — ám a roncsok közül kikászálódó legénység tagjai csakhamar érdekes körülményekre figyelnek fel a sivatagos bolygófelszín ölén. Ezek: majmok. Ezek: rendkívül ideges majmok. Ezek a majmok nemcsak, hogy ideges majmok, ám lovakat lovagolnak, kezdetleges, ám emberélet kioltására alkalmas eszközöket lóbálnak, s a jelek szerint örömüket lelik a még itt előforduló emberek kinyúvasztásában, avagy ízlés szerinti rabszolga sorba hajtásukban. Leleményes jelentkezőink mindebből már megsejthették az összefüggéseket — a Cassiopeia, ha sajátos módon is, de elérte célját. Ha kiindulási pontjára visszatérvén, csaknem kétezer év távlatából is, de új intelligenciára bukkant a majmok személyében. 3889-ben immár a majmok uralják a vidéket, s bánnak állatként az önmagát egykoron dicsőségesnek vélt emberrel. Múlt évezredünk kultuszfilmjének, a Majmok Bolygójának szerfelett magvas alapgondolata ez, mely nyomán a mítoszért felelős egyedek szerint elérkezett az idő egy újrafeldolgozáshoz on vásznon, s akkor már ötletszerű cselekedetnek tűnik az eredeti epizód megjátékosítása is.



▲ ... 16 - 17 - 18 - 19 - 20 ...

1 Ágyékkötő

Pontosan ennyink marad, miután a majmok lecsapkodtak minket, hogy aztán tömlöcbe vethessenek. A darab viszonylag rövid időn belül unalomba fordulna, ha nem lenne valami módja az innen való kitörésnek — így most kiszabadulunk cellánkból, hogy aztán alaposabban szemügyre vehessük mind hősünket, képességeit, illetve a játékvilágot is. Caplassunk a cella ajtajához, majd nyomjunk egy Alt-ot. Emberünk klasszikus „ki kell jutnom innen!" mozdulatsorával az ég egy adta világon senki sem törődik. Hosszas szemlélődés után azonban kiderül, hogy továbbra sincs semmi más alternatívánk. Rángassuk hát meg újra a cella ajtaját, minek hatására már odasiet egy mandrill, aki üdvözlésképpen rácsokat szorongató ujjainkra csap a markában tartott eszközzel — majd siet leszögezni, hogy nyugodtan visszavehetünk magunkból: hamarosan megkapjuk a tápot. S lőn: egy cellakör megtétele után már szállítják is a féregpecsenyét, melyet ugyancsak Alt-tal magunkba szólítunk. Úgy hírlik, a férgek felettébb gazdagak proteinben s fehérjében. Valamely bennfentes mindenesetre tudatában lehet ittlétünknek, hiszen a féregpecsenye egy feljegyzést, valamint egy kulcsot is tartalmaz. A feljegyzésen ez áll: „Találkozunk a Medikus Központban!" Míg a kulcs sejthetően a cellaajtó kinyitását teszi lehetővé. X-el hívjuk elő a tárgylistát, jelöljük ki a kulcsot, majd immár kulccsal a kezünkben nyomjunk Alt-ot a cellaajtó előtt. Az ajtó kinyílik, mehetünk is ki.



▲ Minek ez, gyerekek? A Tarzan vagyok, a Tarzan!



▲ — Du kaempfst wie ein Farmer!
— HAH! Und du kaempfst wie ein Kuh, Schinkenkopf!

3rd Person

Emberünk térbeli navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk, ehhez jönnek a kiegészítések: shift - fut, space - ugrik, ctrl - guggol, míg az Alt interakcióra és fightra használandó. Erről később. Tárgylistánk elemeihez vagy a space megnyomásával, avagy közvetlenül a játékvilágból, az „Y" billentyűn keresztül férhetünk hozzá. Kifejezetten hasznos funkció az „A" billentyű, mely révén statikus FPS szemszögbe kapcsolhatunk, feltérképezendő a teret a létező összes irányba. Bonusz: noha a nézet statikus jellegének hála, ezen mód használatakor mozogni nem tudunk, így elolvashatóak a főszereplő számára látható feliratok, figyelmeztetések. Ezeket mindig tessék is elolvasni: rendszerint továbbjutásunkat biztosító, de legalábbis elősegítő információk birtokába juthatunk általuk.

A Planet of the Apes, lévén multiplatform fejlesztés, nem mentes a konzol jellegzetességektől. A cselekmény gyakorlatilag hosszabb/rövidebb szintekre van osztva, menteni pedig csupán a teljesített szinteket követően tudunk. Bizonyos szinten nyújtott performanszunk jelentősége egyébiránt nem lebecsülendő, lévén a játéknak esze ágában sincs maximális életerővel kedveskedni egy új szint megkezdésekor — marad minden jellemzőnk, s tárgylistánk is abban a formában, ahogy az utóbb teljesített pályáról a következőre ugrottunk. Ulyssesnek, a játék főszereplőjének végső célja nem más, mint szintről-szintre haladva maga mögött hagyni a Majmok Bolygóját — a mintegy 15 „világot" felölelő cselekményszálhoz világonként 4-5 szint tartozik, így a

Danny Elfman, az új Majmok Bolygójának zenéjét elkövető elem nevéhez nem kevesebb, mint 60 filmzene megkomponálása fűződik. Nem ez az első eset, hogy Elfman és Tim Burton rendező közösen dolgoznak — eddigi együttműködéseik nyomán keltek életre az Ollókezű Edward, avagy a Támad a Mars — atyavilág, de sz*r film volt **(nem is — VargaB.)** — figurái is. Elfman saját bevallása szerint gyakorta kacérkodik a stúdiójában elkövetett öngyilkosság gondolatával — a módfelett szenzitív komponista munkamódszere ugyanis nem ismer kompromisszumot. „— Napi 12 órát ülök kétezer méter kábel között." — meséli a rőtes, csapzott hajú Elfman. „— Igen, néha napján eszembe jut, hogy egy kábelt a nyakam köré tekerek, és véget vetek az egésznek..." — Mr. Elfman elneveti magát, mintegy megcsillogtatván az állítása hátterében álló, kiáltásszerű érzelmi indukciót. „— ...de akkor jön egy ötlet, jön egy kihívás, amit egyszerűen muszáj megcsinálnom, nem tudok, és nem is akarok nemet mondani: és kezdődik az egész őrület elölről." — magába roskad. De azért nevet, semmi gáz. Az új Majmok Bolygója, mint azt a filmet látott emberek tudhatják, valósággal hemzseg az autentikus törzsi zene jegyében fogant kompozícióktól. Ezek java részét maga Elfman játszotta fel, s csak abban az esetben vetemedett külső segítség elfogadására, ha már se keze, se lába nem maradt a kívánt hangok előállítására. Elfman elkötelezett híve a pillanat jegyében fogant/elhangzott zene utánozhatatlan tisztaságának, így csupán szimfonikus kompozíciók esetén hajlik a felvételek köztes rögzítésére. „A kreatív ember minden körülmények között képes kell legyen a kreativitásra — Dannyvel azért dolgozom oly szívesen, mert rajta keresztül ismertem ezt fel." — közli Tim Burton. És azt hiszem — igaza is van.

... iránt fogékony játékos több mint ... pályán kényszerül majd bizonyítani rátermettségét.

A játékmenet főbb irányvonalai ... adventure elemeken nyugszanak, míg előrehaladásunk akadályoztatásáért legnagyobb részt a majmok tehetőek felelőssé. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy csokornyi pályán sokkal inkább dominálnak a kaland-, semmint az akció elemek, ... jellemző módon a majmok agresszivitása okán kárhoztatunk majd egy szint teljesítésének újbóli ... kísérletére. Ez nevezhető a Planet of the Apes legfőbb erényének: az ügyesen felépített, relatíve ... szintek mindegyike ... kihívást s veszélyt ígér a játékosnak, egyúttal képtelenség elzárkózni az újbóli próbálkozástól, ha egy ... mandrill két jobbhorogját követően egy kérlelhetetlen Game Over feliratot virít ... a ... A játék ... egyáltalán nem könnyű — ... azért ... mert a mű ... értelmezett nehézségi fokozat ... Nincs ... medium, ... hard fokozat ... a ... atmoszferikus, ... mind ... meglehetősen idegenszerű világmodell, mely révén a Planet of the Apes nyüstölésekor többekben támad afféle képzet, hogy egy a kultikus Another Worldben ábrázolt, furcsa és kegyetlen helyről óhajt mielőbbi lelécelést demonstrálni. A játék hangulata így abszolút rendben van, mely hangulat megtapasztalásához elég csupán nekikezdeni a darabnak: már az első pályagóc, a medikus központ is torkon ragadja a kérdést — a 70-es, korai 80-as évek sci-fi filmeszméje mosolyog ránk a monitorról, megfűszerezvén az ezen jellegzetes képi világhoz dukáló zenei támogatottsággal, mely ugyancsak bejövős.

A Fight

Valószínűleg többeknek kedvét szegi majd a Planet of the Apes-ben megalkotott fightmodell, ugyanis az itt bonyolított konfliktusrendezés első számú alapeleme sajna nem más, mint pici PC-nk pillanatnyi szeszélye, megspékelvén Alt-nyomogató készségünkkel. A darab több mint 70 szintet számláló repertoárja során sejthetően számos dorgálóeszközre szert teszünk majd, melyek között áldásos módon akadnak képtelen méretű s hatékonyságú lőfegyverek is, ám a kezdetekkor ezekhez hozzá sem szagolhatunk. Így, megalapozandó a későbbi tűzpárbajokat, temérdek szinten keresztül vagyunk kénytelenek kézitusában való jártasságunkat bizonyítani. A Planet of the Apes legkényesebb része ez: elénk áll a majom, patkány, vagy-ami-éppen-jött, majd megkísérel ránk zúzni egyet — hacsak nem vagyunk elég gyorsak, s mi még azelőtt útjára indítottunk egy csapást, mielőtt opponensünknek szusszanásnyi ideje lehetett volna annak lereagálására. Értsd: pleknizünk. Ezen ponton érvényesül mindaz, minek révén a Planet of the Apes féle fightmodell sanszos lehet lehozni a műről a játékost, de legalábbis azonnali cheat vadászatra sarkallni őt. Szóval, a majom védekező állásba helyezkedik, mi pedig ütjük őt sokkal a kezünk ügyébe akadt szakszerkezettel. Üssük csak sokáig: ha a majom éppen védekezik, esélyünk sincs átszabni a vonásait. Így nem marad más, mint minden vehemenciánkat latba vetve püffölni az Alt-ot, arra várván, hogy a majom elhagyja sérthetetlenséget biztosító kettős fedezékét, s ellentámadásra szánja el magát. Itt jön a trükk — akkor kell zúzni, mikor a majom is zúzni akar. Aztán az kap az arcába, aki kevésbé jeleskedett jó időzítés tárgykörben. Egyébiránt a majmok fajuktól függően, emberestől kezdvén jókorán át, egészen az irgalmatlan pofáncsapások osztogatásában is jeleskednek, így nem kell ahhoz sokat bekapnunk, hogy Ulysses lefeküdjön kicsit pihenni. Így minden egyes, a térképeken elszórt med kitet tessék különös becsben tartani, sőt: ha már kívülről vágunk egy térképet, úgy célszerű lehet azt a lehető legkisebb erőveszteség nélkül teljesíteni, majd egy mentést követően ugrani neki a következő szintnek.

Rééébuszok

Mint azt már érintőlegesen jeleztük, a Planet of the Apes meglehetősen

▲ Vajon ERRE ment Katerina?!

▲ Katerina, Katerina!

▲ Hm. Itt nyoma sincs Katerinának.

▲ Havi Nevelő Célzatúnk: "- Teeeee! Kinyomom asssszemedeeeeet!

▲ - Nem rossz. Mi is a neve?
- Thai Chi.

▲ ...és akkor - HUSS! - elszaladt.

elegánsan szemezget az akció, adventure műfajok sajátosságaiból. S lévén, hogy a darab minden idők leghosszabb 3rd Person műveinek sorait erősíti, a teljes végigjátszás közlése túlmutatna a hagyományos adventure leírások keretein is. Az itt ábrázolt fejtörők, s így a Planet of the Apes alapvető jellegét satírozandó, az alábbiakban mégsem átallunk pár konkrét példán keresztül szemléltetni a mű puzzle-felhozatalának színvonalát. A klasszikus kapcsolókeresgélés, kulccsal nyitandó ajtók szerepeltetése is hozzátartozik a játékhoz, míg az irányított adventure elemek egy részét a jó öreg „odamegyek-és-hátha" metódus jegyében keletkezett fejtörők teszik ki. A játékvilágban rengeteg tárgyra figyelhetünk fel — ezek egy részét Alt-tal magunkhoz vehetjük, avagy közelebbi vizsgálódásokat végezhetünk rajtuk. Ha valamely tárgyra a „This object is of no interest" üzenetet kapjuk, az minden esetben a tárgy dekorációs mivoltát szignózza, míg manipulálható tárgyak esetén — beszélünk itt kapcsolókról, riasztókról, stb — Ulysses rendszerint szó nélkül aktiválja azokat. Ez a metódus persze alkalmas tárgyak adott tárgyakon történő használatára is — jó példa, mikor egy lezárt rács állja utunkat, melynek felnyitására főhősünk képtelen. Ám, ha a laboráns majom lecsapkodása után magunkhoz vesszük a csontfűrészt — voá —, annak segítségével már sanszosak vagyunk múlt időbe tenni a környezeti akadályt. Ez tehát az itt ábrázolt fejtörők első csoportjába tartozó elemek alapvető jellege. Azonban a Planet of the Apes szerencsés módon nem nélkülözi a hosszasabb gondolkodást igénylő puzzle-okat sem. Medikus központ, utolsó pálya: ezen a szinten szert teszünk majd egy laborjelentésre, számtalan színben pompázó detiriumos tégelyekre, valamint egy infora az itt lézengő gyógyszertár ajtaján: „A személyzetnek kötelessége az elhalt kísérleti állatok azonnali kiszállítása!" Hm. A laborjelentés tanúsága szerint, bizonyos színű detiriumok által kezelt emberek szinte azonnal meghaltak, ám a piros színű detirium hatására az alany szívverése ugrásszerűen megnőtt, majd pár percen át tartó tetszhalott állapotban leledzett. Aztán — magához tért. A feladat innentől fogva egyszerű: kapjunk be szépen egy pirulát a piros detiriumos tégelyből, majd még mielőtt megszűnne a kép, tenyereljünk rá egy riasztóra. A beérkező majmok sejthetően azt fogják hinni, hogy Ulysses halott — így az előírások értelmében kivisznek minket azon az ajtón, melynek kinyitására más metódus jegyében nincs esélyünk. A Planet of the Apes tehát nincs híján az elegáns fejtörőknek sem, minek révén a játék abszolút kiérdemli a böcsületes 3rd Person Action-Adventure titulust, hiába is jellemzi magát oly szívesen ezen fogalmak tükrében korunk számos más 3rd Person darabja.

Esztétikum

A játék grafikájának akadnak egészen jó, s egészen gyenge pillanatai is. A második pályagóc dögunalmas, „elhagyatott monostor" ezerszer látott látványvilága például nyomába sem ér az első góc által megalapozott atmoszféra minőségének. Több helyszínen is felerősödhet bennünk a képzet, miszerint az alkotók időnként ki-kifogytak a fantáziából, avagy még helyesebben: a kezdetekkor igen magasra tett lécet esetenként bizony megcsiklandozza pár fantáziátlan térkép is. Ne tessék elfelejteni, hogy ez szigorúan szubjektív vélemény, s így egyáltalán nem kizárt, hogy jópár játékos igenis üdvözlendőnek fogja találni a sci-fi, s az időnként be-beköszönő fantasy elemek elegyítését — csupán arról van szó, hogy én sokkal jobban éreztem volna magam, ha nem kell vérszomjas patkányokat rugdalnom egy letűnt druidarend kihalt monostorjának kertjében.

Apropó, patkányok: a Planet of the Apes igyekszik szituáció érzékeny zenét keverni, s ez sikerül is neki. A rutin következetességére jellemző, hogy nem átall abban a pillanatban paráztatásra ragadtatni magát, mihelyst feltűnik a monitoron egy ellenséges érzületű elem, álljunk akár számára megközelíthetetlen helyen is. Így a háztetőről lepillantó Ulysses, valamint a főhős láttán buzgón falbacsörtető patkány eszmei találkozását kísérő para szimfóniák esetenként inkább keltenek megmosolyogtató, semmint rémisztő hatást. A zene ezzel együtt is nagyon rendben van.

POTA – Sirályság!

Úgy hiszem, az egyszeri játékos egy kezén meg tudja számolni azon 3rd Person műveket, melyek volumene a Planet of the Apes volumenéhez mérhető. A darab mind szavatossága, mind az általa megteremtett atmoszféra, valamint monumentális mérete végett is méltó tisztelgés a tengerentúlon mozifilmeket, sorozatokat s ki tudja még, mi egyebet megért Majmok Bolygója mondakör előtt. Melyet, immár 3D-ben is megtapasztalhatnak mindazok, akik mernek. Érzésem szerint pontosan azt kell nyújtania egy 3rd Person darabnak 2001 végén, amit a Planet of the Apes-től kapunk — ebből következően, nem csupán a mítosz rajongóinak, ám minden minőségi játékélményre áhítozó PC addictnek ajánlom figyelmébe. Most.

by GyZ

www.foxinteractive.com
Ubi soft / Visiware
P400 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - remek atmoszféra
- tartalmas

✗ - frusztráló fightmodell

91

C&C Red Alert 2, Yuri's Revenge

Az aranyszínű rókabőr



A Command & Conquer játékok minden, a számítógépes játékok világában valamelyest járatos — ha mégoly felületesen is — egyénnek mondanak valamit. Ez természetes, hiszen a sorozat első darabja hasonló főcímmel hat évvel ezelőtt jelent meg, és az óta számos kiegészítővel, illetve „egész estés" folytatásokkal bővült. Mindez köszönhető a hatalmas sikernek és elismerésnek. A most bemutatásra kerülő kiegészítő lemez a Red Alert 2 első, és talán egyben utolsó „mission disk"-je. Miért? Ha végigjátsszátok, kiderül a történetből, ami őszintén szólva így is kicsit elnyújtottá sikeredett. A másik ok pedig az, hogy lassan véget ér az új évtized első éve. Megjelentek a piacon az első igazán hiperrealisztikus képet nyújtó videokártyák, rövid időn belül a real-time stratégiai játékok műfaján belül is olyan csodákkal fogunk találkozni, amelyek látványvilágban minden korábbi alkotást feledtetni fognak. A C&C kiváló játszhatósága természetesen óriásit nyom a latba, de mostanság is már csak szürke egérkének tűnik sok társa mellett. Mindazonáltal hangsúlyozom kell, a készítők dicséretére legyen mondva: mindent kihoztak a Yuri's Revenge című játékból. Önnön korlátain belül a maximumot, emiatt pedig érdemes néhány szóval bemutatni őt.

A történet folytatása

Amikor a delfinek eltakarították az útból a nagy vörös tintahalakat, a szövetségesek partra szálltak és elszabadult a pokol. A nehéztankok kigördültek a szállítókból, és pusztasággá gyalázták az ellenséges földeket. A védelmi tornyokat és lőállásokat pillanatok alatt a földbe taposták. Miután biztosították a terepet ezen a feltérképezetlen szigeten, a Szövetségnek sikerült valóra váltania titkos tervét: megépítették Einstein csúcstechnológiával felszerelt laboratóriumát, a Chronospheret. Az építés alatt is végig nekik kedvezett a szerencse, hiszen a nagy erőkkel támadó orosz csapatokat mindvégig sikerült távol tartani a szigettől. A szinte reménytelen vállalkozás elérte a célját, és amikor a gépezetet beüzemelték, célállomásnak nem más, mint az ellenfél szíve lett kijelölve. A Kreml Moszkvában, a szovjet vezetés főhadiszállása.

A hadművelet úgy vonult be a történelembe, mint az első teljes és átfogó akció egy időkapu segítségével. Pillanatok alatt Grizzly-tankok és lézertankok ropogtatták Moszkva utcáink macskaköveit, a levegőből támadó elit katonák rajai sötétítették el az eget, kommandósok és felderítők osztagai vették át az uralmat a stratégailag fontos pontokon, mindezt egy cél érdekében: hogy elfogják a szovjet fővezért, Romanov tábornokot. Mint várható volt, ő ott kuporgott a Kreml épületén belül, szobájának íróasztala alatt. Romanovot Angliába szállították, ahol sikerült kicsikarni tőle a békét, ezzel levágni a fejét a hatalmas orosz katonai gépezetnek. De az egyszeri amerikai katona teljes joggal teszi fel a kérdést: 'Hun van a Yuri gyerek?

A briliáns tehetségű őrült lángelmének sikerült kicsúsznia a szövetséges haderők ökölbe szoruló vasmarkából. Időben eltűnt, és mialatt a Romanov elleni csatározások folytak, ő biztosította magának a folytatáshoz szükséges hátteret. Sőt, tervei, hogy megszerezze az egész világ feletti uralmat, egészen jó úton haladnak a megvalósulás felé. Úgy tűnik, most kedvére kiélheti magát, hiszen nem az ő műfaja volt másodhegedűst játszani Romanov oldalán...

A felderítők legfrissebb jelentései szerint különös szerkezetek bukkannak fel a világ minden részén Washingtontól Moszkváig. Agymosó gépek ezek, melyek a Föld lakosságát őrjöngő csürhévé változtatják át, akik így rajongva csatlakoznak az elmebeteg Yuri egyre növekvő haderejéhez. Szerencsére a szövetségeseknek azért még van néhány bemutatásra váró technológiai újdonsága, amikkel meglephetik a világ ellen ármánykodó főgonoszt. Az Egyesült Államok elnöke, Mr. Dugan útjára indítja az Időugrás elnevezésű hadműveletet, hogy visszaverje Yuri csapatait. Ehhez nincs is másra szüksége, csak néhány újfajta, a kihívásoknak megfelelő katonai eszközre, harcedzett veteránokra, és egy kitűnő katonai vezetőre, mint például Te!

Red Alert történelem

A múlt évtized derekán a Westwood hatalmasat robbantott a Command & Conquer című valós idejű stratégiai játékkal. A stílus végleg megvetette lábát a játéktípusok között, és valami olyan ipari mennyiségű C&C-klón árasztotta el az elkövetkező néhány évben a piacot, hogy azt gondolhattuk, minden fejlesztőcsapatnak szinte kötelessége bemutatnia tudását egy ilyen típusú alkotáson keresztül is.

A következő év végén, ezerkilencszázkilencvenhatban az oroszok megtámadták az Amerikai Egyesült Államokat. Legalább is ezt sugallta a Times címlapja, amin hatalmas vörös betűkkel kiáltott a világba a következő felirat: Red Alert! Szerencsére a politika rovatban nem találtak az olvasók világháborúra utaló írásokat, a kritikák között viszont annál inkább. A Virgin büszkén jelentette: a C&C-nek új fejezete nyílik ezzel a játékkal. A történetet sokkal személyesebb élményekre alapozták: a GDI és a NOD csatározásai helyett az amerikai (mondjuk inkább, hogy a NATO) és a szovjet hidegháborús ellentét elmérgesedésére utaló történetet találtak ki. A sztori szerint az időutazás felfedezésével sikerült Hitlert még világuralomra törő terveinek megvalósítása előtt kiiktatni (ez a diplomatikus fogalmazás☺) a történelem színpadáról. Mivel tudjuk, hogy semmi sem lehet tökéletes, az amcsik sem gondolhatták (tudhatták? Ahol az idővel manipulálnak, ott semmi sem biztos.) előre, hogy Sztálin még veszélyesebb ellenféllé növi ki magát. A nyolcvanas években kirobban az új világháború: a vörösök hatalmas tömegei zúdulnak a nyugati civilizációra... Mi akkor tudósítónk szerint „nem találunk szavakat", és 96 százalékkal díjaztuk.

'97 májusában megjelenik az első kiegészítő a Red Alert: Counterstrike. Tizenhat új küldetés, száz multiplayer pálya, vadiúj egységek, zenék és egyéb nyalánkságok jellemzik. A küldetések nem függnek szervesen össze, bármilyen sorrendben lejátszhatjuk őket. Megjelenik az épületen belüli misszió, sőt, egy pályán megváltoznak az egységek tulajdonságai is. Hiába az azóta már használhatóságukat bizonyított egységek (a kutya, kommandós, tengeralattjáró stb...), már „csak" 88 százalékot szavaztunk neki.

Szinte napra pontosan fél évvel később itt az újabb adalék, a Red Alert: The Aftermatch. Ellenfelenként kilenc-kilenc új misszió, muzsikák, de ami a legfontosabb: igazán jó egységek. Chronotank, Demolition Truck, Tesla Tank, Shock Trooper... Fájó hiány a kiegészítőknél az átvezető animációk hiánya, és az idősödő engine, úgy tűnik, egyre kevésbé képes a vezető helyén tartani a játékot. Értékelésünk: 85 %. Olyan trónkövetelők jelennek meg a színen, mint az azóta feledésbe merült Dark Reign, és a jelentősebb Total Annihilation. Ó, és mit ne mondjak, ez az időszak még Sc. E.! értsd: Starcraft előtt...

Red Alert 2! Kétezer végén megjelenik a játék folytatása. Két teljes cédé, a Dune 2000 motorja, hosszú átvezető animációk, rengeteg új egység, vagyis a történet folytatódik. Mégpedig egy renegát szovjet vezető kezében túl nagy és túl veszélyes hatalom összpontosul. Időutazások, idegen technológiák, és a régi hangulat. A Westwood itt óriási hibát követett el, ugyanis egy olyan motorral dolgozott, ami addigra már nyilvánvalóan megbukott. Az Age of Empires II, és a Sacrifice korában finoman szólva is „oldschool" játéknak tűnik. Ha valaki megkérdőjelezné ezt, csak nézze meg ugyanannak a fejlesztőcsapatnak fél évvel későbbi játékát, ami a Dune: Battle of Emperor néven vonul méltán a mesterművek közé, de az egy másik történet... Mi azért a régi szép idők emlékét tiszteletben tartva a második részt 95 százalékkal jutalmaztuk.



Apró nyalánkságok

Rengeteg apró cheat és trükk van elrejtve a játékban, a legtöbbjével nem is találkoznánk, ha nem lenne az 576 Kbyte! ☺ Például, ha valaki még mindig kevesli a választható egység mennyiségét, használja az alábbi lehetőségeket.
Használjuk a kémeket a következő épületeken, és amellett, hogy a sima egységeink rangot kapnak, új típusúak jelennek meg:
Ha van Allies Barracks küldjük a kémet az Allied Battle Lab-ba, díjunk: Chrono Commando.
Ha van Allies Barracks küldjük a kémet a Soviet Battle Lab-ba, díjunk: Psi Commando.
Ha van Soviet Barracks küldjük a kémet az Allied Battle Lab-ba, díjunk: Chrono Ivan.
Ha van Soviet Barracks küldjük a kémet a Soviet Battle Lab-ba, díjunk: Yuri Prime.


▲ A teszter, ha megzavarják munka közben

Mindez hét-hét új küldetést jelent, amit a Szövetség, illetve a Szovjetek oldalán vívhatunk meg szóló kampányokban, de lehetőségünk van egy társsal az oldalunkon is harcolni, akkor egy négy fejezetre osztott tízpályás küldetésben is gyönyörködhetünk.

Újdonságok listája

A kiegészítő lemezen több mint harminc (!) új egység szerepel, sőt új épületek is helyet kapnak. Mielőtt mindenki a fejét fogná megrendültségében, hogy hogyan is lehet majd egyáltalán kihasználni a rengeteg újdonságot, hiszen már így sem kevés ... egység alkalmazható egy-egy oldalon, ... a legtöbb újdonság a harmadik oldalé lesz. Hátrább az ...kal, nem eszik olyan forrón a kását, és más ...csessé-... ...vval saj-nos a szóló küldetésekben nem lehet játszani, ez az élvezet csak a többjátékos üzemmódnak tartogatott finomság. Most lássunk néhány példát az új egységekből:

Szövetségesek:

— Robot Center Control: a szövetségesek új épületeinek egyike, a robottankok építésének előfeltétele. Ha a Command Center elpusztul, vagy nem kap elég energiát, a robotok szürke színűek és inaktívak lesznek, míg a problémát el nem hárítjuk.

— Guardian GI: a speciálisan képzett tankölő és eltaposhatatlan gyalogosok gépfegyverrel vannak felszerelve, de ha beásatjuk őket, egy sokkal komolyabb páncéltörő, és légvédelemre is kiváló rakétavetőt használhatnak. Igazi hátrányuk, hogy borzasztó lassúak, nem is valók másra, mint a bázis köré, vagy más fontos stratégiai pontokra elhelyezésük után védekezésre nevelni őket.


▲ Feszült a kapcsolatunk

— Battle Fortress: ez az igazi nagyágyú a szövetségesek válasza az oroszok Apocalypse tankjára. Csak egy géppegyverrel van felszerelve, így könnyű célpontnak tűnik az ellenséges tankok számára. Igazi ereje a közelharcban mutatkozik meg, hiszen fittyet hányva az ellenséges golyózápornak egyszerűen eltapos mindent, ami az útjába kerül, még a páncélosokat is! Ha mindez nem lenne elég, csapatszállítónak is használható, ha beleültetünk pár gyalogost, azok kihasználják a lőrések adta lehetőségeket, és kímélet nélkül levadásznak mindenkit, ki ártó szándékkal közelít.

— Robot tank: ez a tankelhárító egység a high-tech újítások egyike, óriási mozgékonysága segítségével könnyen az ellenfél hátába kerülhetünk vele, és mivel teljes egészében fémből van, ellenálló Yuri csapatainak elmét befolyásoló mahinációira. Képes átkelni a vízen, és fegyverzetével könnyen leszámol a legtöbb magányos ellenféllel. Igazi hátránya az, hogy nem tud fejlődni, és egy komolyabb összetűzésben sem vehetjük sok hasznát.

Szovjet egységek:

— Battle Bunker: az oroszok új védelmi épülete. Drótkerítéssel körülölelt páncélozott állás, ami öt katonával tölthető fel. Viszonylag könnyű védelmi vonal az ellenséges gyalogság ellen. Előszeretettel tapostattam szét ilyeneket a Battle Fortress lánctalpaival...


▲ Ez a helyzet már elúszott

— Industrial Plant: a gazdaságunkat fejlesztő épület igaz, hogy első pillantásra drágának tűnik, de használata kötelező! Ugyanis a járműveink költsége és előállítási ideje is huszonöt-huszonöt százalékkal csökken, ez aztán már dőfi! Extragyorsan képesek leszünk ütőképes sereget kiállítani, és még bázisunk további fejlesztésére is marad időnk-energiánk.

— Boris: az orosz anyamedve vad kölyke! Bátorságával és hidegvérűségével tűnik ki, hősiessége pedig példátlan, hiszen képes belopakodni az ellenség bázis közepébe, hogy jeladóján keresztül megadja a légi csapás pontos koordinátáit. A gyalogos egységeket csak egy Kalasnyikovval tarja távol magától, hiszen igazából az épületek elpusztítására specializáló-


▲ Bolondgomba





▲ *A fiúk abban a bányában dolgoznak*

dott. Ha lézercélzójával bemér egy ellenséges épületet, kiadja a MIG-eknek a jelet, ők pedig hamarosan tetemes mennyiségű bombával szórják meg a területet. Ha jól használjuk adottságait, könnyen felborithatjuk az ellenfél gazdasági stabilitását egyes létfontosságú épületek elpusztításával.

— Siege Chopper: a szovjet légi technológia keveredése a nehézfegyverzettel. Ez a harci helikopter komoly pusztítást vihet véghez az ellenséges gyalogoscsapatok között. Az igazi móka akkor kezdődik, ha landol: egy meggyőző erejű 155 milliméteres ágyút tol ki magából, ami már veszélyes a legpáncélozottabb egységekre nézve is...

— Spy Plane: az oroszok behozzák most ezzel a repülőgéppel a kémkedés terén elmaradottságukat. A gép hasába fektetett katona sűrűn kattogtatja a fényképezőgépét, felfedve ezzel az ellenséges területeket, egészen addig, amíg le nem lövik ezt a kétmotoros kövületet...

Yuri hadereje:

— Cannon: ez a halálos erejű védelmi torony dupla nehézgépágyújával és erős páncélzatával sikeresen védekezik a gyalogosok, a harckocsik, de még a légi csapások ellen is. Tüzelési sebessége és romboló ereje hatótávolságával fordítottan arányos, vagyis minél közelebb kerülünk hozzá, annál kevesebbet sebez, de az utolsó pár méteren visszafordulni éppen ezért nem ajánlatos!

— Psychic Dominator: ez a szerkezet az első Yuri beteges technológiai vívmányai között. Felépítése és töltetének elsütése következtében hatalmas mentális csapást mér a kijelölt területre: minden ott tartózkodó egység egy időre Yuri befolyása alá kerül. Ennek következtében az éppen harcba induló konvojnak ki lehet adni a vicces parancsokat: támadjátok meg egymást, vagy éppen a saját bázisotokat☺ Ha jól használjuk, mielőtt teljesen kiütnénk a nyeregből az ellenséges játékost, még meg is bolondíthatjuk... Azért van esélye egyeseknek, például akik civil épületekbe menekülnek, vagy bunkerekben húzzák meg magukat.

— Yuri's Barracks: a főgonosz barackja saját arcképét formázza, és innen indítja útjára emberi mivoltukból kivetkőzött seregeit.



Orosz végigjátszás

Time Shift: Helyszín San Fransisco, a város közepe, a Golden Gate híd romokban hever. A szövetséges flotta elpusztítása után az időgép elfoglalása a cél. Nos, talán a nagy sietség az oka, netán csak egy kiégett elektroncső, de a gépezet egy kicsit túllő a célon. Vagyis inkább vissza, egészen a Jura-korig, ahol a dinoszauruszok elképedt tekintete előtt materializálódik az orosz nehéztankok gyülekezete. A nem várt vendégeket barátságtalanul fogadják a Godzilla-méretű gyíkok, de nem sokáig kell ott időznünk. Hamarosan visszatérünk, éppen az orosz támadás kellős közepébe. Az akkor még épp bázis segítségével kell kifüstölnünk Alcatraz szigetéről a domináns pszi jelenlétet, de megjelennek a hátunk mögött Yuri fanatikusai is, akik másképp gondolják ezt...

Deja vu: Óóó, ezt a pályát mintha már ismernénk. A Fekete erdőben járunk, ott, ahol az oroszok csatát vesztettek korábban. Most nem szabad hibázni, elsőként le kell rombolni három német határállomást, majd Einstein laboratóriumát, és a Chronosphere épületét. Ez már finomabb pálya, ajánlatos a nehézlövegek és a mozgó rakétasilók értelmetlenül nagymennyiségű használata.

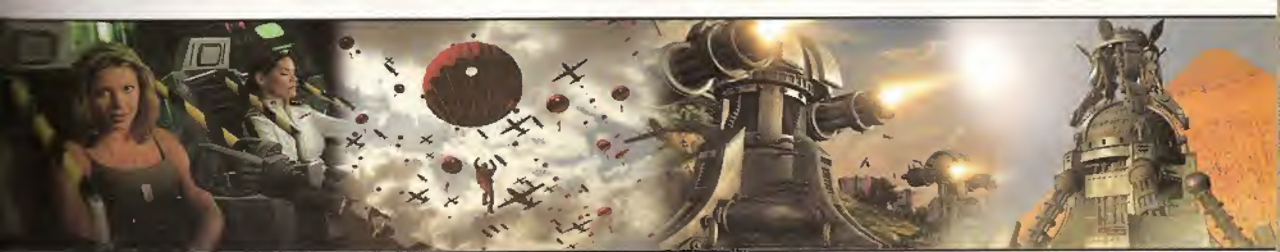
Brain Wash: Londonban Yuri felállított egy nagyüzemi mosodát. Agyak számára. A város lakossága veszélyben, sőt az álnok saját védelmére használja a szövetséges légiflottát. A térkép elég kicsi, szóval legyünk gyorsak. A déli területek biztosítása után romboljuk le az oda vezető két hidat a biztonság kedvéért, így a portyázó ellenséges egységek nem verhetnek már többé ott tanyát. Majd törjünk előre, és ízlésünk szerint purgáljuk ki az ellent.

Romanov's Run: Főnökünk gépét lelőtték, őt pedig foglyul ejtették Yuri katonái valahol Líbiában. Ez egy gonosz pálya. Törjünk előre a tevék és a kósza ellenséges mutánsok között az épületekkel körülvett oázisig. A déli épületeket töltsük fel katonáinkkal, majd nagy hatótávolságú fegyverekkel kergessük ki az északiakból az ellenség gyalogságát. Ha szerencsék, van menekülésük közben le tudjuk szedni őket, egyébként öngyilkosság bármivel is megközelíteni ezeket a házakat. Ha ez sikerült, nyomuljunk tovább a közeli hídig, és zárjuk el jelentős erőkkel. Kiválóak a nehézfegyverzetű gyalogosok és a könnyű tankok — hiszen akkor maga az átkelő nem sérül. Készüljünk fel, a program csal, az ellenség folyamatosan özönlik át a hídon! Lassan, de biztosan keljünk át rajta, majd pedig, ha nehéztankok egyidejű támadásával sikerül lerombolnunk a fennsík kapujának irtózatos erejű védelmét, már könnyű dolgunk lesz. Romanov megtalálásának pillanatában vezérkari főnökünk lányok után kapdos örömében és a Casablankából idéz....☺

Escape Velocity: a titkosszolgálatnak sikerült felfedeznie egy titkos tengeralattjáró-támaszpontot. Küldetésünk ennek elfoglalása. Északról indulunk, de a szigetre csak déli irányból támadhatunk hatásosan. A Húsvét-szigeteken vagyunk, és az álnok Yuri nem átallott a híres „Bambuló Szobrokat" átalakítani halálsugarakat árasztó védelmi tornyokká. A három felajánlott települési terület közül válasszuk a legközelebbit. Mivel nyersanyagforrás-problémáink lehetnek, foglaljuk el az olajfúró tornyokat, melyek csekély mennyiségben, de állandóan termelik a lóvét. A szárazföldön haladjunk el egészen délre, ott alakítsunk ki egy kikötőt. Rengeteg tengeralattjáróval védekezik majd Yuri, ezt vegyük számításba, de innen már csak egy köpés a tengeralattjáró gyár, és elég ezt elpusztítani a pálya megnyeréséhez.

To the Moon: Teszünk egy kis kiruccanást a Hold felszínére, nekem ez a pálya tetszett a leginkább, bár talán túl könnyű. Mivel itt nem lesz nyersanyagforrás, ügyeljünk a pénzünkre, de minden elpusztított bázistól kapunk egy kis jutalmat... Az asztronauták kitűnő harcosok — velük, és lánctalpas barátainkkal kirugdoshatjuk ellenfeleinket oda, ahová való: minden civilizált helytől távol, a bolygóközi űrbe. A délkeleti sarokban megtalálhatjuk nagyapáink hagyatékát is.

Head Games: itt az ideje, hogy végérvényesen leszámoljunk Yurival, méghozzá a misztikus (legalább is az amcsiknak) Erdélybe kell ehhez mennünk. A megoldás tulajdonképpen egyszerű. Jobbra tőlünk foglaljuk el a titkos laboratóriumot. Segítségével atombombát tudunk lőni a pszi-dominátorokra, amik közrefogják az északi ellenséges bázist. Ha ezek elolvadtak a nukleáris felhőben, a környező szövetséges épületek irányításunk alá kerülnek. Mivel kiválóan kiépítettek és felszereltek, hatalmas haderőre teszünk szert pillanatok alatt. Ezek után bekopogtathatunk Yuri erődjének kapuján. Oda is lehet egy atomrakétával... ☺



— Grinder: az egyik legbetegebb találmány, egy szórakoztató épület, nagyteljesítményű hangszórójával kiáltják a világba Yuri igazságát. A gyenge jellemek azt el is hiszik, és örömmel lépnek be kapuján, az pedig azon nyomban fel is dolgozza őket, mint nyersanyagforrásokat: mindez extra pénzt jelent gazdájának. Telepítsük zsúfolt városközpontokba...


▲ *Hehe, most jól beázik a gonosz fészke...*

— Bio Reactor: energiatermelő egység, hiszen az elektromosság mellett minden más energiaforrásra is szüksége van Yuri csapataink. Ezek saját gyalogosaikat felhasználva még több energiát is termelhetnek! Felhasználási módja: az ellenséges gyalogosokat, miután átállítottuk őket a mi oldalunkra, tereljük be a gépezetbe, de vigyázat, ha elpusztítják, a foglyok kiszabadulhatnak.

— Psychic Tower: erőteljes védelmi torony, ami komoly gondot okoz a támadóknak, ugyanis az első néhány ellenséges egységet átállítja Yuri oldalára, amik ugye, ahogy már megbeszéltük, már mennek is a feldolgozó üzemekbe.

— Genetic Mutator: ennek az oldalnak a szuperfegyvere. Olcsó és hatásos. Ha felderítettük az ellenséges támaszpontot, és ott jelentős mennyiségű emberanyagot találtunk, lőjünk vele tétova nélkül! Minden gyalogos egység brutális mutánssá torzul, akik egyszerűen összehajtogatják a tankokat és szétverik az épületeket. És a gyengébb egységek, mint például a kutyák? Azok egyszerűen elpusztulnak a sugárzástól.

— Virus: egy nőnemű kommandós, aki mérgezett tűkkel lövi meg áldozatait, kik toxikus gázfelhőkké robbannak, ezek még jó ideig mérgezik a környékre tévedőket. Kitűnően használható nagyszámú gyalogoshadak ellen, hiszen azok egymást mérgezik le támadás közben. Jó esetben hamar veteránná gyúrja magát.

— Slave Miner: Yuri ércfeldolgozói, kik egy önjáró bányászgépen haladnak nyersanyagtól nyersanyagig. Egy feldolgozót öten szolgálnak ki, ha valamelyik meghal, sietősen pótlódik. Mivel itt az érc rögtön lóvévá alakul érdemes jól védeni őket.

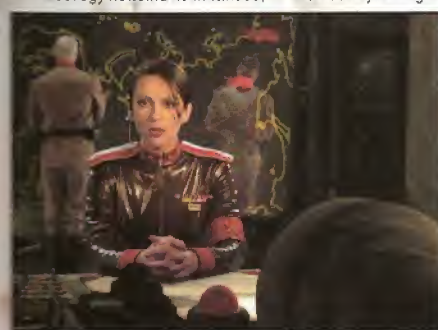
— Initiate: háromszor annyiba kerül, mint egy sima gyalogos, de annyival többet is ér nála, hiszen pszichikus erejével egységeket képes áttéríteni. Egyetlen megoldása az igézet feloldásának, ha a létrehozóját elpusztítják, de ha ő jól védett helyen búvik...

— Floating Disc: vagyis a sci-fikből oly jól ismert repülő csészealj. Ha ellenséges erőmű fölé állítjuk, energiát lop, ha ércfeldolgozó üzem fölé, akkor egyenesen creditet. Könnyű lézerével könnyedén elkergeti a gyalogosokat, a játékosokat pedig az őrületbe...


▲ *A csapat háziállata*

Utolsó megjegyzések

Sajnos úgy tűnik, ez a négy oldal kevés a kiegészítő lemez részletes ismertetéséhez. A felsoroltaknál sokkal több újdonságot rejt még magában a játék, és sajnos el kell tekintenünk néhány hasznos játéktipp és tanács ismertetésétől is. Igaz, hogy a C&C sorozattal nem nagyon találkozhattok a Cinkelt lapok rovatban, de azért a készítők nem kevés trükköt rejtettek el a játékban, amelyek akár megérnének egy másik misét is... A végigjátszást ,és a pályák változatosságát az orosz oldal végigjátszásáról szóló boxban megtalálhatjátok, de higgyétek el, a Szövetséggel harcolva is ilyen változatos a játék, hogy akkor a Yuri-oldalt ne is említsem.




▲ *Walking on the moon*

Végezetül úgy érzem, el kell mondanom, hogy milyen összbenyomás ért. Személy szerint óriási csalódtam még tavaly év végén a Red Alert 2-ben: meglátva az elmaradott grafikát, elment a kedvem tőle, és nem is igazán akaródzott játszanom vele. A Yuri's Revenge-et betöltve ugyanaz az érzés kerített a hatalmába, hangosan fikáztam, és kirohantam a szobából. De. Mivel erős jellem vagyok, mégis leültem végignyomni, és láss csodát! Azt nem mondom, hogy megszerettem, de egyre inkább élvezem a játékot. A pályák olyan változatosak és ötletesek, hogy egy percre sem hagynak pihenni. Talán kevésnek tűnik szólóban a hét-hét küldetés, de mind olyannyira különbözik egymástól, és olyan igényesen-mívesen vannak kidolgozva, ami igazi ritkaság az RTS-ek világában. Azt ajánlom mindenkinek, szerezze meg ezt a gamét, és játssza végig gyorsan. Most még érdemes. Mielőtt megjelenne a Warcraft III.

Balage

www.westwood.com

Electronic Arts / Westwood Studios
PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - igényes pályák - sok átvezető videó - rengeteg új egység

✗ - csúnyácska grafika - 1024*768-ban alig látható - megalapozatlanul nagy gépigény

89



SPIDERMAN

!tapadatalpa!

Minden idők legkultikusabb képregényhőse aligha úszhatta meg az újbóli játékosítást. A magyar fordításban Bámulatos Pókemberként aposztrofált — noshát — Pókember kalandjait hazánkban is rajongók ezrei kísérik figyelemmel a már jó ideje magyar nyelven is hozzáférhető, tonnányi képregényfüzet mélyreható tanulmányozása révén. Az 1963-ban útjára indított őrület kiagyalójának egy Stan Lee nevű urat nevezhetünk meg, aki az akkor már hozzáférhető kultfigurák — mint a Kriptonról jött, s mindeféle „szpesőlebilitivel" felruházott Superman — ihletettségére megalkotta aaaa: Peter Parker névre hallgató újságírót. A kérdés adott: hol is lehet hírérték egy kis gyíkfej újságíró a Magnifikáns Superman ellenében, aki, mint az már jó ideje ismeretes: repül, üt, orkántfúj, falonátlát, mezőgazdasági vonókat s kaminokot hajigál, és különben is — egyszerűen über. Természetesen sehol. Így adódhatott, hogy Stan Lee nem átallott Peter Parker korai életrajzába sorsfordító csavart szőni. Az örökifjú Petert, aki 63 óta napjainkig egyetlen év öregedést sem volt hajlandó produkálni, Stan Lee és a Sors szeszélye egy iskolai előadásra sodorja, melynek tárgyául a radioaktivitás tulajdonságainak bemutatása szolgál. Az óvintézkedések mindenesetre nem lehettek túl szigorúak — legalábbis, az előadás szervezéséért felelős elemek megfelejtkeztek a „pókok számára tilos a bemenet!" tábla jól látható helyen való feltűntetéséről. Így adódhatott, hogy egy, az előzőekben véletlenszerű radioaktív sugárzásnak kitett pókica belecsíp Peter Parker kézfejébe. Bizony, az ilyesmi nem tökjó. Fájdalommal, sőt, a pók által hordozott méreganyag hatékonyságától függően, esetenként halállal is jár. Stan Lee jól tudta: ha a csípés okán megfosztja életétől Peter Parkert, nem történik semmi — Superman továbbra is lazít domború mellizomzatra, míg Stan Lee szárnyaló fantáziájának egyértelmű bizonysága elmarad. Így a sugárzásnak kitett pók közvetlenül a csípés után elhalálozást produkál, ám a bekapott dózis hatására különleges képességre tesz szert: csípése révén természetes tulajdonságait a mit sem sejtő Peter Parkerre hagyományozza, aki röviddel a kellemetlenség után észre is veszi: valami nagyon nincs rendben. Még pontosabban: valami nagyon, de nagyon rendben van. Az újságíró fizikai ereje megtöbbszöröződött, érzékszervei kiélesedtek, az érdekesebb körülményekre a fejében zakatoló energiák figyelmeztetik, ja és mellékesen: ragadni kezd. Mármint, a falhoz. Képes a mennyezeten sasszézni az általa megjelölt időkeret tartamáig, napokat tölthet el a falióra közvetlen közelségében meditálva — szóval Peter Parker akaratlanul is csodabogárrá avanzsál. Mit is lehet tenni, ha az emberfiának ily különleges kegy jut osztályrészéül. A válasz, Stan Lee kitűzött céljának ismeretében — miszerint megalkot egy, a Superman népszerűségével vetekedő kulthéroszt — egyértelmű: Peter Parker a New York-i városlakók önkéntes védelmére kel, békét teremtvén a nagyváros bűntől szennyes körzeteiben. Hiszen a Pókemberhez hasonlatos, különleges képességekkel megáldott/megvert lények tetemes része nem átall visszaélni adottságaival, sőt java részük fixa-ideája a világuralomra törés — legtriviálisabb, s legkitűnőbb példa erre a Spiderman-mítosz Dr. Octopusa, aki eddigi 32536722789 sikertelen próbálkozása ellenére is mindig meg van róla győződve, hogy újbóli nekifutása révén aztán frankón átveszi a kontrolt. Szóval, Peter Parker Pókemberré, míg az ellenlábasaival való kalandos összecsapásokat bemutató képregénysorozat csupán a Star Wars, Star Trek őrületekhez fogható kultúrális jelenséggé lesz. Ha ez idő szerint, a gyanútlan elem nem átall bepötyögni a „spiderman" kifejezést egy internetes keresőbe, úgy rá is szabadul a komplett Pókkultusz, de izomból. Képregényeken kívül akad itt még ódon szappanopera, egész estét betöltő mozi, sőt szó van az újgenerációs Spiderman bemutatásáról is. S létezik persze egggészen kiváló Spiderman rajzilmsorozat, melynek főcimdalát oly szívesen éneklem Martinnak, ha igazán szépen kéri — ez rendszerint minden alkalommal elő is fordul, ha a HQ közvetlen körzetébe tévedek. S lám, a Gray Matter, s az Activison jóvoltából, immár a kor követelményszintjének jegyében, testközelből tapasztalhatjuk meg a Pókfej kalandjait PC platformon. Nna. Ez má' valami...



▲ ...jó, de én akkor is... mindjárt beh*gyozok...



▲ WC-hez kell jutnom, WC-hez kell jutnom!



▲ Martin kedvéért: "Hírkámszdöszpájdörmeeeeeeeen!"

Tartalom

A Spiderman gerincének hat, egymással lazán összekapcsolódó, ám különálló történetekként is felfogható képregényt tekinthetünk. A képregény meghatározás itt persze csak képletes formában érvényes — hiszen ezeknek a sztoriknak mind a Pókfej, mind a játékos teljes 3D-ben lesz részese. A játék már a kezdetekkor egyértelmű jeleit adja, hogy ő egy multiplatform fejlesztés, azaz közel egy időben mutatkozik be mind a konzol, mind a PC piacon. A konzolos beütés elsőként szembetűnő jelei: a Spiderman csak a rövidke fejezetekre bontott cselekményszálak sarkalatos pontjain enged menteni, míg az érdemi játék során teljes mértékben nélkülözi az egér támogatottságát, s így annak használhatóságát is. Erről később bővebben. Adott a kifejezetten kultúrált Trainig üzemmód is, mely során számos egész ötletes kihívás elé állít minket a darab. Ezek: Time Attack: az általunk választott időperiódus — mely egy, avagy két perc lehet — alatt



vagyunk hivatottak a lehető legtöbb ellenséges elemet jobblétre szenderíteni. Egyszerű, ám nagyszerű mulatság — a rosszfiúk szakadatlan áradatának legyűrése akár csoportos játékhoz is alapot szolgáltathat, lévén a Training üzemmód high score listát vezet a jelentkezők eredményességéről. Survival Mode: ana, itt már annyian jönnek ránk, hogy célunk a lehető legtöbb ideig élni, helyesebben — kerülni az ellen lövéseit s ütlegeit. Target Practice: azaz Police Tactical Training, Marvel módra. Némileg izzadságszagú, ráadásul meglehetősen gyengén kivitelezett mód, mely során feltűnő, ellenséges papírmasék hálóval történő kilövése, s a szövetséges masék megkímélése a cél. Egy darab gonosz masé egyenlő egy pont, egy darab szövetséges masé egyenlő egy mínusz pont. Speed Training: hűen a Pókember mítoszhoz, a helyváltoztatásra használatos főbb metódus itt is egyet jelent a kilőtt hálók segítségével történő, Tarzan alapú ingázással. S lévén, hogy a játék során kiemelt gyakorisággal leszünk kénytelenek ingázókészségünk igen magas fokának demonstrálására, kiemelten jól jön ez mód. Konkrét feladatunk az időlimit letelte előtt érkezni meg egyik pontból a másikba, amúgy elvárhatóan felhőkarcolóról — felhőkarcolóra. Item Collection, azaz tárgygyűjtögetés. Avagy, elég ügyes vagy-e, hogy a megadott időn belül összeszedd az összes fellelhető tárgyat. A feladat, mint az a móddal kísérletet tevő használó számára hamarosan világossá válhat, itt sem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Szóval feladatonként független high score lista, s a gyakorlási lehetőségek változatos arculata kezeskedik a Spiderman életérzés társaink, avagy önmagunk ellenében is hasznosítható voltáról.



▲ - Jó szelet, tesókám!

Még több tartalom

Üdvözlendő pont a galéria, melyen keresztül számos, laikusoknak s műértőknek egyaránt érdekes információkhoz juthatunk. A Character Viewer így a Spiderman mondakör szereplőit mutatja be, s teszi ezt a játék előrehaladtával kibővülő kínálat tükrében. Mindenki mellé forgatható, zoomolható modellek, biográfia, s bő lére eresztett, élőszóban előadott jellemzés dukál. Tökjó. A Movie Viewer ponton keresztül sejthetően a játék videóbejátszásait nézhetjük vissza. Bonus: annyiszor, ahányszor nem szégyelljük. Comic Collection: kalandozásaink során 32, a térképeken elszórt képregényre tehetünk szert. Én kis naiv, nem átallottam magam abban a hitben ringatni, hogy ezeket el is lehet olvasni meg minden... de nem. Ehelyett a már megszerzett darabok ott sorakoznak az ezen ponton keresztül elérhető kollekcióban, noha érzésem szerint biztosra vehető, hogy minden egyes darab összegyűjtése esetén azért produkál valamit az anyag. Game Covers: ez a pont gyakorlatilag egyenlő a nullával — a már teljesített képregények borítóját nagyíthatjuk ki, ami még a legmegátalkodottabb Pókfejeknek sem fog túl sok örömet okozni. Ok: a nagyított képek felbontása meglehetősen alacsony. Ám, lehet őket nézni. Hm. Érdekes szolgáltatás. Maradt még a Special pont. Itt többek között a Spiderman által valaha is használt kosztümök egyre csak bővülő választékához férhetünk hozzá, így a Pókfejkultusz elkötelezett hívei valószínűleg itt is maradnak egy darabig. Fontos tudni, hogy a legtöbb kosztüm mellé különleges képességek is dukálnak, míg jóváhagyván az aktuálisan kiválasztott darabot, következő kalandozásunk alkalmával Peter Parker nem rest magára ölteni azt. Ezen a ponton keresztül újra végigtolhatjuk a már előzőleg teljesített fejezeteket, ugyanakkor itt figyel a játék kreditlistája is, megspékelvén a sokat sejtető cheats menüponttal. Lehet mazsolázni, a játék kínálata gazdag képet mutat.



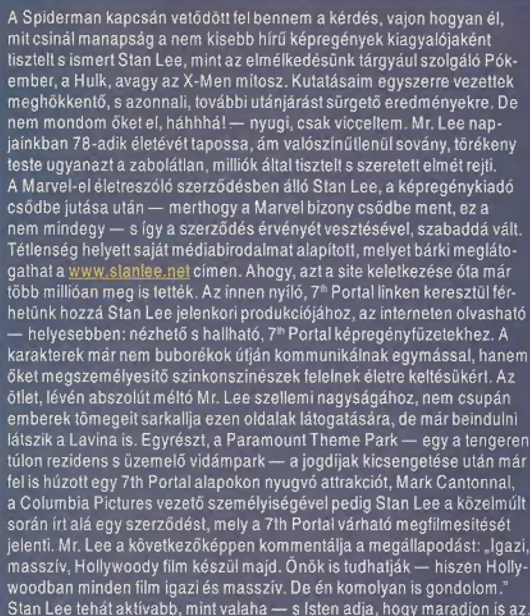
▲ Eeeeeez - fááááájhatott.

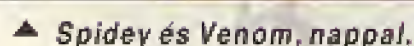
Irányítás

Egérhez szokott, egyetlen gyors mozdulattal kamerát pozícionáló egyedek: reszkessetek! Már az első pár lépés megtétele után világossá válik, hogy a Spiderman semmiféle párhuzamot nem mutat a jól megszokott, 3rd Person alapú PC darabok irányításával. Blade of Darkness-szen, Tomb Raidereken edződött játékosok 99%-os valószínűséggel nyitnak azzal, hogy leszédülnek az első felhőkarcolóról, majd az elmormolt szitkokat követően, szépen lassan ráéreznek az irányításra. A Pókfej roppant figyelmesen, ám teljesen „pécéidegen" módon reagál kívánalmainkra, amit csak megfejel a darab kamerakezelése, mely sok esetben, mintha kifejezetten ellenünk dolgozna. Spiderman térben való, „láb-alapú" navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk — így nincs más hátra, mint kitapasztalni a kamera, majd a főszereplő mozgásának szeszélyeit, hogy aztán a numerikus billentyűzetre koncentrálhassuk minden figyelmünket. Nézzük csak: 4-es gomb: üt. 6-os gomb: rúg. 8-as gomb: hálót lő. 2-es gomb: ugrik. 7-es gomb: Target Mode, lásd később. Az egyes pályákon természetesen rengeteg ellenséges érzületű lénybe botlunk majd, a velük való konfliktusrendezés első számú eszköze pedig mi lehetne más, mint a képregényekben is ábrázolt, ököl és láb alapú hadviselés. Könnyen elsajátítható, látványos fightmodellről beszélhetünk, melynek alapjait a Pókfej által kivitelezhető két féle kombó jelenti. Három ütés hatására ütés alapú sorozat, míg három rúgás hatására, értelemszerűen három rúgásfajtát felvonultató kombó az eredmény. Opponenseink java része egyébiránt bármely sorozat teljes benyelését követően hajlamos megfeküdni, míg a fight közbeni hálóhasználat jelentősen növelheti a lebonyolított bruszt



▲ Ez egy fight


A Spiderman kapcsán vetődött fel bennem a kérdés, vajon hogyan él, mit csinál manapság a nem kisebb hírű képregények kiagyalójaként tisztelt s ismert Stan Lee, mint az elmélkedésünk tárgyául szolgáló Pókember, a Hulk, avagy az X-Men mítosz. Kutatásaim egyszerre vezettek meghökkentő, s azonnali, további utánjárást sürgető eredményekre. De nem mondom őket el, háhhhá! — nyugi, csak vicceltem. Mr. Lee napjainkban 78-adik életévét tapossa, ám valószínűtlenül sovány, törékeny teste ugyanazt a zabolátlan, milliók által tisztelt s szeretett elmét rejti. A Marvel-el életreszóló szerződésben álló Stan Lee, a képregénykiadó csődbe jutása után — merthogy a Marvel bizony csődbe ment, ez a nem mindegy — s így a szerződés érvényét vesztésével, szabaddá vált. Tétlenség helyett saját médiabirodalmat alapított, melyet bárki meglátogathat a www.stanlee.net címen. Ahogy, azt a site keletkezése óta már több millióan meg is tették. Az innen nyíló, 7th Portal linken keresztül férhetünk hozzá Stan Lee jelenkori produkciójához, az interneten olvasható — helyesebben: nézhető s hallható, 7th Portal képregényfüzetekhez. A karakterek már nem buborékok útján kommunikálnak egymással, hanem őket megszemélyesítő szinkonszinészek felelnek életre keltésükért. Az ötlet, lévén abszolút méltó Mr. Lee szellemi nagyságához, nem csupán emberek tömegeit sarkallja ezen oldalak látogatására, de már beindulni látszik a Lavina is. Egyrészt, a Paramount Theme Park — egy a tengerentúlon rezidens s üzemelő vidámpark — a jogdíjak kicsengetése után már fel is húzott egy 7th Portal alapokon nyugvó attrakciót, Mark Cantonnal, a Columbia Pictures vezető személyiségével pedig Stan Lee a közelmúlt során írt alá egy szerződést, mely a 7th Portal várható megfilmesítését jelenti. Mr. Lee a következőképpen kommentálja a megállapodást: „Igazi, masszív, Hollywoody film készül majd. Önök is tudhatják — hiszen Hollywoodban minden film igazi és masszív. De én komolyan is gondolom." Stan Lee tehát aktívabb, mint valaha — s Isten adja, hogy maradjon is az.


▲ *Spidey és Venom, nappal.*

színvonalát, valamint Spiderman hatékonyságát is. Akkor most erről, részletesebben: sima 8-as billenytű hatására sima háló az eredmény, mely sikeres találatkor éppen elegendő időre kárhoztatja mozdulatlanságra a becélzott elemet ahhoz, hogy odamasírozásunkat követően, nyugalmas tempóban püfire üthessük a fejét. 8+lenyíl hatására Scorpion féle eredmény várható — ekkor Spiderman magához rántja a gyermeket, hogy aztán automatikusan ráverjen egyet a rántás erejétől kába elem kobakjára. Megjegyzendő, hogy ezen speckó alkalmazásakor, kellő időben adván meg a rántást követően bizonyos iránygombot, a Pókfej nem átall a földhöz csapni behálózott ellenfelét. S noha ez a trükk rendkívül hatásos, kivitelezéséhez hajszál pontos időzítés, s mindenekelőtt: alapos gyakorlás szükséges. 8+felnyíl hatására örvendeztet minket a klasszis hálóbomba, mely jelentős sebzése mellett — a legtöbb opponens már egy találat esetén megborul — hátra is taszajtja az ellenfelet. Ez persze nem minden esetben jó nekünk — különösen nem, ha az átlagnál keményebb, stukkerrel is felszerelkezett ellenfélről van szó. 8+balranyíl: Spiderman öklei hálócsomókba burkolóznak — kiemelten jól jön kétkezi összetűzések lebonyolításához. Maradt még a 8+jobbranyíl, mely kombó hatására kedvenc Pókfejünk egy pillanat alatt biztonságot jelentő hálópajzsba szövi magát, mely rövid hatóidejét követően, egész csinos kis „robbanást" produkál, melynek a közelben tartózkodók csaknem minden esetben hajlamosak áldozatául esni. Ezek voltak tehát a fight közbeni hálóhasználat alapjai. Maradt még a közlekedésre hivatott hálómetódus. Szóval, egy ugrás relatív csúcspontján nyomjunk 9-et. S lám: főhősünk


▲ *...és mindezt csukott szemmel!*

máris demonstrálja a legalapvetőbb Spiderman trükköt, azaz a keletkező hálóhinta segítségével kezdi meg haladását egyik falról a másikra. Már, ha van fal. A falakon való közlekedés lehetősége szerencsés módon minden elképzelhető formában adott. Produkáljon bár a felület akármilyen térbeni jellegzetességeket, egy rutinos Spidermannek nem okozhat akadályt annak megmászása.

Felépítés

A Spiderman gyors, lendületes, hamisítatlan akciójáték, melyet számtalan, ötletes módon megalkotott elgondolás színesít. Ilyen például, mikor a főhősünket gyanúba keverő Venom — Spiderman gonosz, Dr. Octopus által életre hívott nemezise — üzelmeinek köszönhetően üldözőbe vesz minket a rendőrség. Felhőkarcolóról felhőkarcolóra araszolván igyekszünk elkerülni a falakat pásztázó reflektorokat, melyeknek a másik oldalán posztoló mesterlövészek kontaktus esetén azonmód tüzet nyitnak ránk Eközben számolnunk kell a fentről támadó helikopterek rakétáival, melyek készek porig bombázni egy civil létesítményt is, amennyiben annak talára merészkedtünk. A darabban kézzelfoghatóan jelen van a képregények hangulata, atmoszférája, minek révén bármely rajongó tetszését egy pillanat alatt képes elnyerni a mű. Elvárható módon itt figyelnek a Pókfej legádázabb ellenségei is, Skorpiótól át a már említett Venomon keresztül egészen a robosztus Rhino-ig, stb, stb — akik rendszerint Boss-monszter formában hirdetik rettenetes voltukat, s akikkel kiemelten élményszerű összecsapásokat bonyolíthatunk le.

...és ami még maradt

A Spiderman grafikus kivitelezése egyfelől teljesen oké, hiszen a Pókfej animációs kultúrája, nyaktörő mutatványainak ügyes impementálása végett egy-az-egyben jön át a filing. A filing, amire egy effele project s Spiderman szereplése okán számítani lehet. A darab képi megvalósítása ezzel együtt is túlhaladottnak mondható, életszerű árnyékokban, dinamikus fényhatásokban reménykednünk egyaránt felesleges. Ennek ellenére sem cinkeljük a Spiderman grafikus motorját, mert ugyan kétség sem fér hozzá, hogy a piacon tucatnyi, klasszisokkal izmosabb lábakon álló enginnel szerelt 3rd Person játék férhető hozzá, az itt életre hívott világmodell mégis kifogástalan alapokat szolgáltat főhősünk ténykedéseihez. S innentől fogva, a Spiderman feltétlenül kedvünkre való. Azt a hat végigjátszható képregényt ugyan a legnagyobb jóindulattal sem lehet soknak nevezni, nem is beszélve a térképeditor hiányáról — összességében mégis kötelező anyag ez mindenkinek, aki Spiderman szimpatizáns. A fejlesztők és a kiadó remélhetőleg ezzel nem tekintik lezártnak a darabot, s a közeljövőben magunkhoz szólíthatunk újabb hat képregényt, mission editort, s persze egy Spidermanes öngyula se jönne rosszul. Leszokáshoz, teszem fel.

by GyZ









KORA
meglepetés
ŐSZI

TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.

WWW.TRAVELBOX.HU

ZAX The Alien Hunter

Skandar Graun sci-fi köntösben

Az alcímben említett név kamaszkorom regényeinek egyik kedvenc figurája. Hősnek bajosan hívhatjuk, példaképnek tekinteni pedig — mondjuk úgy — ciki lenne a Káosz-regények főszereplőjét. Félfülű, kopasz, foghíjas, és otromba, testét tetőtől talpig büdös szőrzet takarja, persze csak ott, ahol nem a legkülönbözőbb csatákban szerzett sebhelyek csúfítják amúgy sem selymes bőrét. Hogy teljes legyen e fickó fizimiskájáról a képünk, szükséges megemlíteni, hogy felmenői között nem mindenki tartozik az emberek fajába. Az orkok nemes és büszke fiainak vére is jócskán csörgedezik ereiben. Harcos és pap, így nem csak izmaival, de istenének hatalmával is törekszik a maga igazának bizonyítására, már ha van olyan ostoba, aki azt kétségbe vonja.

Mindezt csak azért mesélem el, mert a Zax hasonló nevezetű főhőse az első perctől kezdve a bájos Skandar emlékét idézte fel bennem. Igaz, ő a távoli jövőben kalandozik lézerpisztolyával az oldalán, kiszuperált űrhajójával, és kedvenc cicababájával, aki Zax külsőségeit tekintve csupán egy személyiségjegyekkel felruházott mesterséges intelligencia.



Megint vadkan lesz ebédre

Ércevőhely

Hogy Zax hányattatásainak mikéntjeit és hogyanjait megismerjük, egy kicsit vissza kell kanyarodnunk, jóval a születését megelőző időbe.

A caranthian érc és kristály valaha általános és közönséges árucikknek számított a nyersanyagpiacon. Mára a legritkább, így a legbecsesebb és legdrágább anyagokká váltak az egész univerzumban. Bár felfedezésük a véletlen műve volt, ezek az anyagok az egész világot megrögzött és mániákus függőkké változtatták. Zax még az iskolapadot koptatta, amikor megismerkedett a mindenki életét megváltoztató felfedezés történetével. Oleus Caranth, az űrbéli kalandor és felfedező egy közeli bolygóra tévedt, ahol megdöbbentő mennyiségű különleges anyagot talált, amiket caranthian ércnek és kristálynak nevezett el. Rájött, hogy a „molekuláris átalakító" nevezetű berendezésekkel ezeket a természetben tiszta állapotban fellelhető anyagokat könnyen másfajta, igény szerinti tárgyakká lehet változtatni. Míg az ismert természeti kincsekből a gépezet segítségével csak primitív, kezdetleges eszközöket lehet fabrikálni, az újonnan felfedezettekkel bármit, csak a képzelet szab határt. Felfedezése elképzelhetetlenül gazdaggá tette, és az új ásványok használata elterjedt a mindennapi életben is. Cége és bányatársasága kímélet és gazdaságosság nélkül az egész bolygót kifosztotta, az utolsó molekuláig kitermeltek minden értékes anyagot.

A gazdaság recessziója rémisztő méreteket öltött rövid idő alatt, a caranthian anyagok ára elérhetetlen magasságokba szökött. A cég számos felfedezőt küldött szerte szét az űrben, hogy más világokon is megkeressék az érceket, de soha nem tért vissza közülük egy sem. A társadalom lassan kijózanodott, és visszatért a régi kerékvágásba, újra az általános, jól ismert anyagokat használták az átalakítókban. A caranthian elérhetetlenné vált, és az „aranykor" szimbóluma lett.



Adok-kapok, ez szép



Forrósodik a hangulat

Zax felnőtt, és a fejébe vette, hogy ő lesz az új Oleus Caranth. Életcélja a felfedezés és a meggazdagodás — csakúgy, mint példaképének. Természetesen sokan megpróbálták már, de Zax tudta, hogy ő más.

Úgy megismerte a szegénységet, hogy egy életre elege lett belőle. Nem tudta milyen az igazi gazdagság, mégis mániákus megszállottja lett. Keményen és sokat dolgozott, hogy megszerezze saját űrhajóját. Sajnálatos módon azt, amire pénze volt, már csak a roncstelepen találhatta meg: egy leselejtezett, kiszuperált öreg bárkát. Toldozott-foldozott, csúfabb, mint gazdája, de ami a lényeg: megszerezhető. Zax minden tudását és pénzét belefektetve feljavította a vén bárkát, és Zelon névre keresztelte, ki egy híres színésznő volt az „aranykorban", és mint mondják, igencsak szoros kapcsolatban állt Oleus kapitánnyal. Zelon mesterséges intelligenciája és személyiségjegyei tökéletesen megfelelnek egy ilyen hajó, és egy ilyen küldetés követelményeinek. Az MI képes gondolkodni, fejlesztéseket végezni, és némi személyiségjeggyel is fel van ruházva. Zax igényei szerint az MI természetesen Zelon hangján szólal meg.

Nos, amikor a fedélzeti átalakító végre elkészült, Zax elindult, hogy beteljesítse álmát. Szerinte lenni kell még valahol caranthiannak az univerzumban, ami csak őrá vár.

Tíz év hosszú bolyongás után Zax egy távoli és ismeretlen bolygó közelébe ér, és egy sajnálatos nézeteltérés következtében landolásra kényszerítik. Gyors landolásra, hiszen a hajón egy jókora lyuk tátong, a maradéka pedig lángol. A hosszúra nyúlt bevezető után kezdődjön a játék.

Diabló-klón?

A nézet izometrikus, vagyis oldalról-felülről tekintünk az eseményekre. Az első, ami mindenképpen figyelemre méltó az a grafika. A textúrák változatossága és a színek már-már barokkosan túldíszített módon tobzódnak. Mindez végig jellemző a Zaxra, főleg

az első pályákon, a dzsungelben. Minden izeg-mozog, az ösvények alig láthatóak a rengeteg különféle növénytől. Ez néha zavaró is, mert karakterünk néha eltűnik, harc közben ez pedig minden, csak nem előnyös.

A második az irányítás egyszerűsége. A mozgást a kurzor billentyűkel aktiváljuk, fegyvereinket pedig az egér segítségével használhatjuk. Mindez így is túlbonyolított és felesleges, hiszen nyugodtan kiiktathatták volna a klaviatúra teljes használatát. A „J" gomb segítségével egy egyszerű menübe jutunk, ahol információt kapunk aktuális küldetéseinkről, vagy visszajátszhatjuk például az elhangzott beszélgetéseket. Érdekesebb az űrhajónk belseje, a roncs, ahová rendszeresen visszajárunk tápolás céljából. Itt három szerkezetet használhatunk: egy analizátort, ami ismeretlen eredetű tárgyinkról próbál némi infót kideriteni; a teleport, ami igen dicséretes módon az adott pálya előzőleg használt olyan micsodájához juttat vissza, aminek nem tudom a nevét, de kristályos-kéken lénylik, és pár másodperc közvetlen kontaktus és némi csillogás után a hajóban találjuk magunkat. A harmadik a bolt, bocsánat a molekula analizátor, amiből érc és kristály ellenértékében a túléléshez elengedhetetlenül fontos tárgyakat kapunk.

A tárgyaknak négy csoportja van úgymint: fegyverek, pajzsok, energiatárolók, és az ésatöbbi. Tehát minél több caranthian gyűjtöttünk össze (és minél több küldetést hajtottunk végre) annál több, érdekesebb, és persze drágább cuccot kapunk cserébe.

Zelon a játék folyamán rendszeresen értesít, ha valamilyen új felfedezést tesz. Ekkor érdemes a lehető leghamarabb visszatérni, és begyűjteni az újdonságot. Ezek legizgalmasabbjai természetesen a fegyverek. A Zax nem kevesebb, mint egy tucat muskétát prezentál, de ha hozzávesszük a különféle kiegészítőket, mint például a taposó aknát, vagy a Bolygó neve: halál című filmben *átütő* sikerrel bemutatkozó mozgásérzékelővel felszerelt automata golyószórót, akkor máris még több ellenpusztító áll rendelkezésünkre. A pajzsok szerepe egyértelmű, az elemek pedig a tárolható energia mennyiségét szabályozzák. A maradék tárgyak a küldetések során talált, vagy ránk sózott idegen kultúra vívmányai.

A csatározások során a képernyő alsó szegletében láthatjuk a legfontosabb jellemzőinket: az aktuális életerőnket, amit, ha csökken, például gyümölcsökkel, vagy az általunk előállított *esélycsomaggal* tornázhatjuk újra fel. A sárga csík pajzsunk energiáját hivatott jelezni, ha nullára csökken, az életerőnk kezd fogyatkozni, értelemszerűen. Ezt elkerülendő, a legyőzöttektől jogos trófea gyanánt kötelező érvényességgel kell begyűjteni a sárga és kék színű energiagömböket. A kékek — láss csodát — a fegyver energiacelláit töltik fel újra.

▲ Ezt én csináltam? Nem is emlékszem...

▲ Mégsem ez a kincseskamra

Nemzeti hős

Készüljünk fel, hogy a játékban az agymunka nem kap jelentős szerepet (végre valami nekem való☺ !). Történetünk szerint a kényszeresen landolt Zax megleli hőn áhított kincseit, és serény gyűjtésbe kezd, egyrészt, hogy hajóját újra működőképes állapotba hozza, másrészt, hogy az ott talált ellenséges létformák rosszindulatú szándékait megakadályozván fegyvereket kovácsoltasson magának Zelon segítségével. Tevékenysége során találkozik a korbókkal, a bolygó őshonos fajával, akik rettenetes elnyomásban senyvednek: kiborgok, robotok és más hasonszőrű — korbo definíció szerint — fémdémonok pusztítják őket. Zaxot a korbók ügyesen manipulálva (kincseket ígérve kisebb küldetésekért) hamarosan kikiáltják megmentővé, és a felszabadítási front jeles képviselőjévé. A társadalmi disszonanciákra érzékeny főhős hamarosan az első sorban küzd az ellen ellen!

Csak kikapcsolódásként!

A játékmenet borzasztóan egyszerű. Lőni és tápolni, egyszerű feladatokat megoldani. Az unalmat a rendkívül pörgő játékmenet, és a nagyon gyors grafikai motor hivatott ellensúlyozni. Számomra első pillantásra szimpatikus játék a régi amigás akciójátékokat idézi mind látványvilágával, mind hangulatos elektronikus zenéivel. De sajnos összetettségével és igényességével (-telenségével) is. A küldetések egyre hosszabbak lesznek, és a változatosság néha sokat várat magára. Sokféle legyőzendő rémet ígérnek, de csak párfajta ellenfél bukkan fel a játék nagy részében, az viszont dögivel. Az átvezető animációktól se várjunk sokat, már ha vannak, akkor is csak egy-egy kép, igaz azok szépen kidolgozottak, de ma már elengedhetetlenek az igazán jó hangulat megteremtésénél a videjófilmek☺ A Zaxot csak akkor érdemes betölteni, ha nincs más, vagy már annyira unjuk a Diablót, hogy a színvonal rovására is valami változatosságra vagyunk.

Utoljára még is csak meg kell említenem, hogy messze járok még a játék végétől, de már két esetben is rajtam kívül álló okok miatt kellett újratölteni a legutóbbi mentett állásokat. Elsőként nem mentem be időben egy helyre: a nyitott ajtón keresztül lődöztem halomra az áldozatokat, s csak utána fáradtam be kedves invitálásukra. Sajnos a játék már nem érzékelte ezt, így a következő ajtó csöndesen zárva maradt. Újratöltés, kipróbáltam: ha bemegyek, és testközelből ütöm le a nyomorultakat, akkor a mögöttem lévő szépen bezáródik, és csata után kinyílik az, amelyik az előbb nem akart. A második estben sikerült magamat bezárni egy energiahálóba, mert a kapcsolók egy bizonyos ritmusú használata, és a karakterem szerencsétlen elhelyezkedése miatt megint nem nyílt ki egy kivezető ajtó, aminek pedig kutya kötelessége lett volna egyébként. Ezek kérem bugok, tervezési hibák — nevezzük, aminek akarjuk, de a játékélményt nagyban alávágják. Megoldás: mentsünk gyakran, vagy fogjuk a CD-t és...

Balage

www.zax-game.com

JoWood/Reflex

PII300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	8

✓ -állandóekšön -gyorsgrafika

✗ -pályatervezési hibák -túl egyszerű játékmenet

79

Jack Orlando The Director's Cut

Remek remake?

Amerikai találmány, a fogyasztói társadalom vívmánya: ha egyszer bejött valami, miért ne próbáljuk meg újra ugyanazt? A finomabb megoldások, mint a folytatások készítése is beválik, de ha már teljes az ötlettelenség a forgatókönyvírófejekben, akkor nyúljunk valami régihez, valami klasszikushoz, ami egy kicsit átalakítva újra felrakható a boltok polcaira. A kilencvenes években elsősorban a mozi világában felfutó, bizarr oldalhajtásokkal is tarkított stílus úgy néz ki, teljes létjogosultságot kapott az amerikai filmiparban. Leforgatni újra a Pszichót egy kutyaütő stábbal — Hitchcock nem csak forog a sírjában, de ki is mászik. Nem beszélve a Casablanca kiszínezett változatáról, a Star Wars már megjelent verzióiról, a Blade Runner ígért harmadik, bővített verziójáról, sőt az éppen aktuális Burton-féle Majmok bolygójáról, ami úgy ahogy látványos, de egy igényes sci-fi rajongó kiütést kap tőle; na ja, egy kisebb zsák kukoricát azért el lehet csámcsogni a vetítés alatt — és már be is jött a készítők szándéka. Mi meg nézünk bután, mi volt ez? A felelősök meg már régen túl vannak árkon-bokron, és vihognak pénzzel teli markukba.

Nem mintha a játékiparban ismeretlen lenne ez a fogalomkör. A folytatások itt aztán minden rekordot megdöntenek, gondoljunk csak az Ultima, vagy a Wizardry eposzokra, de itt legalább a sztori más. Az akció- (stratégia-, sport-) játékok műfaján belül már egyenesen megengedett ugyanazzal előrukkolni a kor követelményeinek megfelelően. A kalandjátékok körében ez már azért ritkább jövevény, az pedig, hogy az úgynevezett „rendezői változat" alcímmel rukkoljanak ki egy játék esetében, egyenesen példátlan. Vagy pofátlan, mindjárt kiderül.

Színes, hangosbeszélő amerikai krimi

Mi a különbség a Virgin által kiadott kilencvennyolcas változat és a mostani között, a kérdés jogos. Pár mondat erejéig magara öltöm a JoWood reklámszakemberének (pijárosának — menedzsernyelven) alakját:

— Nos, úgy gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes lenne ezt a maga korában nagy népszerűségnek örvendő kalandjátékot megismertetni az új évezred ifjú játékosaival. Természetesen megújult grafikával és játszhatósággal. A mostani kiadásért felelős csapat lelkiismeretesen, mindent elkövetve, bla-bla-bla... — Tekerjük le a volumét, igen értjük már miről van szó, persze, persze.

Szigorúan bizalmas

Nem, az előtörténet nem az. Azt mindjárt elmesélem, de a hasonló című filmet most jól megnézem, legyetek türelmesek.

Okés, megnéztem. Orlando hányattatásai a két világháború között játszódnak, a film pedig az ötvenes években, de az alvilág céljai ugyan azok: munkát adni a zsaruknak. Ezerkilencszázharmincháromban véget ér az alkoholtilalom. Milliók örömére újra lehet piálni, valószínűleg a jog történelmének egyik legnagyobb baklövése volt ez. Az alvilág mérhetetlen hatalmat kaparintott meg ezekben az években, a hatás máig érezhető, hiszen a szervezett bűnözés önállósodott. Legnagyobb bevételi forrásuktól, az alkoholtól elestek, de könnyen találtak mást: pénzmosás, prostitúció, szerencsejáték és a felfutó új divat, a drogok.

No de ez már egy másik történet, kanyarodjunk inkább vissza, egészen a tilalom feloldása előtti második nap éjszakájáig. A bárok és klubok szinte mindegyikében így is lehetett whiskyt vedelni. Pontosan ezt tette Jack Orlando is, a csempészek ünnepelt ellensége, egymás után gurította le az aranybarna feleseket. Hajdanában heti rendszerességgel szerepelt az újságok címlapján, mint a bűnözők réme, az ártatlanok védelmezője, és a bajba esettek megmentője. Nincsen ez már így. A kiöregedett detektív manapság józszerivel nem is csinál mást, csak az olcsó pia után kajtat, s részegen tér haza reggelenként.

Az egyik este aztán, a szokásos hazabotorkálás során nem messze otthonától az egyik sikátorban dulakodás hangjaira lesz figyelmes, sőt, egy lövés is dördül. Egy halottat talál a helyszínen, éppen megvizsgálná, mikor minden elsötétedik körülötte. Nem az alkohol jótékony mámorába merült e percben, az eszméletvesztés sokkal inkább annak a sétapálcának a számlájára írható, amely nagy sebességgel ütközött tarkójának.

Mire magához tér, már két rendőr tart terepszemlét az események fölött: egy hulla és egy alkoholtól bűzlő lecsúszott figura — természetesen Orlandót teszik felelőssé a gyilkosságért. Régi hírnevének és kapcsolatainak köszönhetően a rendőrkapitány negyvennyolc órát ad hősünknek, hogy tisztázza magát...

Broken Sword átirat?

Mit prezentál nekünk a játék? Kérem szépen az egész elejétől a végéig színes ceruzával rajzolt. Ami szép. A mozgások, animációk is teljesen meggyőzőek, mintha egy igazi rajzfilm peregne előttünk, le a kalappal az alkotók előtt. Több mint száz karakter, ez sem semmi, és tapasztalataim szerint mindegyiknek vannak saját gondolataik, amit meg is osztanak velünk, ha akarjuk. Bár ezek rendszerint nem erkölcsi épülésünket szolgálják☺ Több mint kétszáz kép, négy epizódra osztva, ez is meggyőző, de hozzáteszem tucatjával található olyan kép, vagyis képernyő, amin az égadta egy világon semmi érdemleges nem található.



▲ Gyere hátra a sötétbe szívem, ott nam lát senki



▲ Kire lősz, te stupid?



▲ Jééé, GYZ is kapott szerepet





▲ *Ez az, megkötözve még nem próbáltam*

Ha valaki találkozott már a Broken Sworddal, feltűnő hasonlatosságokat talál e mű, és a „Csorba bicska" között. Mind grafikában, mind pedig a kezelőfelületet tekintve, például a háromdimenziós egérkurzort nézve. Itt már közel vagyunk a megoldáshoz: az egyik legsikeresebb kalandjáték külsőségeit másolva alakították át a Jack Orlandót, de ez csak az én szerény megjegyzésem, ami nem található a reklám szövegei között.

Windows-ablak, gyűlölöm!

A játék menürendszerével remélem senkinek nem lesz gondja, mondjuk, nem is sok beállítási lehetőséget találnak fel nekünk, tulajdonképpen semmit. A felbontás hatnegyvenszer négynyolcvan plusz párezer szín. A játék folyamán a funkcióbillentyűk segítségével juthatunk a menükbe, de az F1-n keresztül rögtön mindent elérhetünk. Itt tárul elénk Orlando bokszatos kabátja alatt rejtőző világ: hajtókáján az Options, alatta pedig mi szem szájnak ingere: félig elszívott szivar, törött üveg, múlt havi napilapmaradványok, lopott csavarkulcs, szóval azok a cuccok, amelyek egy jól menő kukabúvár kelléktárát jellemzik. A fenéket, dehogy is, itt a tárgyakat helyezhetjük el, miket nyomozásunk során találunk, dicsérem azt az alkotó elmét, aki szerint jó móka, ha rengeteg olyan vacakot is be tudunk gyűjteni, amelyekre semmi szükség nem lesz. Az opciókba nyomulván elsődleges tennivalónk a sétasebesség növelése legyen, ha ez a lehetőség nem lenne a játékban, már tövig rágtam volna ujjaimat, de higgyétek el, nem az izgalomtól.

Itt találkozhatunk a mentés és a betöltés lehetőségeivel. Egyszerűen nem hiszem el, hogy kétezer-egyben nem lehet egy menüablakot fabrikálni nekik, a mélységesen hangulatrombboló, és a felbontásból adódóan torz operációsrendszer ablaka tolakszik elénk, pfúj! Ezt nem kellett volna.

Ha visszatérünk a játékba, egy jobbklikkel hívhatjuk elő nagyra nőtt pisztolygolyónkat, amin ott csücsülnek a különböző, matatást, vizslatást, és bunyózást elősegítő kurzortípusok. Itt hívom fel minden kedves játékos figyelmét, hogy ha valamelyik fajtát kiválasztottuk, az heves rángásokkal jelzi, hogy egy adott területen lehet-e valamit kezdeni vele. Ennek észrevételezése sokszor



▲ *Gyere csak, kisfiú, van cukorkám is*



▲ *Így kell bánni a szemét nincstelenekkel!*

nehézségekbe ütközik, ugyanis tárgyakat csak akkor vehetünk fel, ha pontosan rá mutatunk a kéz ikonnal. Kétpixeles légypiszkoknál ez pedig nem egyszerű munka, de már a finisben vagyunk, hiszen sikerült felfedezni őket! Ez megint őrület, drága időnket arra kell pazarolni, hogy minden apróságot átvizsgáljunk, mire felfedezzünk, teszem azt, egy sötét sarkon megbúvó üres gyufásdobozt.

Kezdeti nehézségek

A játékban két nehézségi fokozatot választhatunk, ha rögtön a betöltés elején kiválasztjuk a könnyű fokozatot, kalandjaink jelentősen leegyszerűsödnek. Az Orlando amúgy sem egy hosszú játék, akár egy délután végig lehet rohanni rajta. Nehézséget a lehetetlen történetszövés és a továbbjutást akadályozandó, józan paraszti észt túlhaladó fejtörők okozzák. Ki gondolná például, hogy ha már megvan a bokszkesztyűnk, nem tudunk verekedni. Nem, ahhoz még szerezni kell egy partvist, ó igen, a megoldás már egyszerű, ha egy ló is feltűnik a láthatáron!

Nos a gyengébbek kedvéért: a lovon használni kell a seprűt: kikotrunk alóla egy patkót, ami egyébként nem látszik. Ha a megszerzett vasat keresztezzük a kesztyűvel, pontosabban beledugjuk, már leállhatunk pofozkodni. Ekkora hülyeséget, miféle fegyver ez? Bokszer ez csak azok fantáziájában, aki még nem láttak ilyen ütőeszközt. Hiába a továbbjutás sikerélménye, később a leütött fickó rendesen ellátja a bajunkat... Nem baj, Orlando ezek után könnyebb préda után néz: egy romos házban egy lepattant alkoholista hajléktalantól pár méter vacak kötelet csak úgy lehet megszerezni, ha agyba-főbe verjük egy baseball-ütővel. Miféle játék ez? Ilyen kérem, de nem hergelem magamat tovább. Egy szó, mint száz, az Orlando játszhatóságával és erkölcsi mondanivalójával komoly gondok vannak. Felteszem a kérdést: egyáltalán kinek pattant ki az ötlet a fejéből, hogy a játékosoknak (akik túlnyomó részt tizenévesek) egy ötvenes éveiben járó, őszülő, alkoholproblémákkal küszködő lepattant detektív ártatlanságát kell bizonyítaniuk. Aki olyan eszközökkel dolgozik (amikor józan), mint a fenti példákban is említettem?

Zárásként: ha valaki három évvel ezelőtt már játszott a Jack Orlandóval, az ne izgassa magát a mostani miatt, aki pedig kalandjáték-mániás, és nem ismeri ezt, csak akkor fogjon hozzá, ha kötelezőnek érzi végignyomni az összes b-kategóriás kalandot. Ha végzett Orlando tisztára mosásával, már töltheti be a Mystery of the Druidsot is. Az is van ekkora élmény☺

Balage

www.jowood.com

JoWooD / Zuxxez

PII 333 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	9

✓ - csupa rajz - hangulatos zene

✗ - második kiadás, de minek? - ellenszenves főszereplő

77

Red Faction

Emlék? Á, ez más!

Rohan az idő. Ezzel semmi újdonságot nem mondtam. És az is nyilvánvaló, hogy amennyiben egy szoftverfejlesztő cég nyomot akar hagyni maga után — felvéve a kesztyűt az idő legnagyobb fegyverével, a feledéssel szemben —, muszáj egyszer az életben egy nagyot dobnia. És ehhez a mai világban, az eredetiség önmagában kevés. Kell egy jóféle forráskód, művészi látványvilág, vagy éppen a „level design". Egy szóval (és névelővel): a motor.

Két dolgot tehet a fejlesztő: fog egy már létező technológiát — nekilát finomítgatni, körvonalazni a saját alkotását —, és annak magja köré építi a majdani játékot, igen bölcsen igyekezvén integrálni a kor minden előnyös vívmányát. Vagy: előállít egy saját engine-t. Mindkét eshetőség kockázatos. Miért is? Az első esetben — alapul véve egy 18-20 hónapos periódust: mire elkészül a produkció, a felhasznált kódrendszer idejét múlttá válhat, és a konkurencia új fejlesztései elsöpörhetik a hosszú ideig jegelt terméket. A második esetben: a fejlesztésen felül bizony hosszú tesztelési fázison is keresztül kell vergődnie az elcsigázott programozó csapatnak. És még így sem biztos, hogy bugírtott, biztonságos játék kerül majdan „közkézre".

Nos, az Illinois állambeli Champaign büszkesége, a Volition (a Summoner és a Freespace megteremtői) bátor fiataljai is ez utóbbi, járatlan utat választották. A beharangozott játéknak (vagy nyugodtan használhatjuk a technológia szót emitt is) hamarosan kiadója is akadt a kaliforniai THQ (Toy Headquarters) — a Fortune Magazin beválasztotta a világ 100 legdinamikusabban fejlődő cége közé — „személyében". Kétévnyi erőlködés, fogcsikorgatás eredményeként kifejlesztettek a Geo-Mod nevű mocit. Mint a neve is mutatja, geometriamódosításról van szó. A játék bizonyos kitüntetett helyein végtelen számú változtatást eszközölhet a játékos. James Tsai, produkciós menedzser nem titkolta, hogy sokat vár az említett grafikai újdonságtól. A cél egyértelmű: versenyre kelni a játékpiac egyeduralkodó óriásaival, materiális (show me the money!) tekintetben partiban maradni az Unreal 2 és a Doom 3 feltételezhetően elképesztő újdonságaival. A címszereplő játék egy fajta erődemonstráció, vagy korai referencia anyag. A motor valós potenciálja által lefedett terület egy szeletkéje. Ha ezen felül sikerül valami pluszt is elérni, ám legyen.

A sztori markáns, és nem csak afféle kerettörténet, hogy legyen mihez kötni az agyatlan mészárlást (ettől persze még agyatlan a mészárlás...). Sőt, a Red Faction határozottan sokat köszönhet ennek a történetnek.

A főszereplő, Parker (ejtsd: parkőr, anyai ágon vadőr☺) átlagos fiatalember. Csak egy kis suskát szeretne összekuporgatni, hogy legyen valami konkrétum is a stafírungjában a nagyi titániumprotkóján kívül. Látja a reklámokat a különleges csokiról, amibe elég beleharapni, és minden gond megoldódik. Elutazik hát a Marsra, és rögtön munkába is áll az Ultor bányavállalatnál. Igen ám, de már a kiképzés során szembesül néhány ténnyel. Nem bányásznak, hanem fúrnak. Nem ásványt, hanem vespine gázt. Nem a Marson, hanem a Tarsonison. És hogy az egy teljesen más játék...



Na, elég az hozzá, hogy hősünk hall egyet s mást már a kezdetek kezdetén, ami nem deríti jókedvre a sorsa alakulását illetően. Az Ultor kemény kézzel, börtön szigorral bánik a dolgozókkal, és az őrökön kívül még egy rejtélyes kór is, az űrécc — vagy mi — tizedeli a jámbor marstúrókat. Azt is beszélik, hogy egy lázadás van kitörőben. És lőn: amint kilép a zsilipből, lőni kezdenek valahonnan és... elkezdődik az év egyik legsodróbb vonalvezetésű FPS játéka.





Kedvező előjelek

Van egy elméletem. Ahogy a szem a lélek tükre, úgy a kezelőfelület alapján gyorsan ítéletet lehet mondani a számítógépes (vagy bármilyen platformos) játékokról. Az RF itt mindjárt kitűnik a sokaságból. A setup minden eszközt (driverestől) felismer, és így rendkívül egyszerű a szájíznek megfelelő bekalibrálás. A menüanimációra ez szintén érvényes. Funkcionális, ízléses, ha nem is megfelelő, de alkalmas kifejezéssel élve: talán letisztult is. Egyszerű, szép — Forsakenes utóíztól nem mentes —, hangeffektekkel kísért. Mentés betöltése, új játék, opciók, multi, extrák, kilépés. Az beállítási lehetőségek a hangra (EAX támogatás), videóra, billentyűre vonatkoznak. Az extrák pontban gombnyomásra megtekinthető a Summoner „kedvcsináló mozija", egy szimpla teremben (Grasshouse) a Geo-Mod-ot próbálgathatjuk. Mindössze rakétavető és muníció áll rendelkezésre. Na meg hatalmas falak.

A multi pedig azonnal detektálja, hogy van-e bármilyen kábeles vagy egyéb (LAN, modem, ISDN...) kapcsolatunk, sőt még arra is figyelmeztet, hogy a megfelelő protokollok telepítve vannak-e vagy sem!

Wanted Dead Or Alive

Parker, az ellenállás utolsó reménysége szkafanderben rohangászik. Az űrruci igen ellenálló, de biztos, ami biztos: menet közben további mellvért elemeket vehetünk fel. A sisakrádión a Hendrix (hackerféle házibarát) és Eos (a keménykezű — a többiről nem is beszélve — cyberamazon), a felkelés koordinátorai mind több információval látnak minket, tovaszőve a történet fonalát. A megilletődött kezdő vájár státuszból fokozatosan eszmélünk rá világmegváltó küldetésünk fontosságára. A villongás kitörését jelző zűrzavar közepén eleinte csak állunk, és próbáljuk helyére tenni a dolgokat (például a ránk rontó őr sokkoló botját az ő saját fejébe). A bányásztársak sajna (úgy jó 45 perc múlva megbizonyosodhatunk róla) minden tűzharcban a rövidebbet húzzák. De sebaj!

Az egész játék három nagy pályarészre osztható. A bánya, az űrállomás, és az Ultor főhadiszállás. Gyakorlatilag nincs is szükség (vagy csak igen kevés) átvezető movie-kra, hiszen az egész játékmenet folyamatos. A hatalmas összefüggő környezet úgy lett „hardverbaráttá konfigurálva", hogy gyakran újabb és újabb pályaszeletkék töltődnek be. De mindig vissza lehet fordulni, mert a program lehetővé teszi. Azonban ez a pozitív lehetőség — többek között — sajnos kihangsúlyozza a tényt, hogy bizony a részletek sokszor nagyon sántítanak. Ha éppen töltés előtt lelövünk valakit, akkor a töltés után azt várnánk, hogy a tetem továbbra ott lesz. De nem. A hátraarc utáni loading viszont meglepetéssel szolgál: a lelőtt katona néha a semmiből újrateremtődik!

Két esetben fegyvereinktől megfosztva (csak a hangtompítós félautomata marad), álruhában (hivatalnoknak és tudósnak álcázva)



vagyunk kénytelenek bemerészkedni az öröktől hemzsegő Ultor territóriumokra. Ilyesmivel már találkozhattunk nem is egy korábbi shooterben, mindazon által valószínűleg a Thief lehetett az ötletgazda (bár ott kijelzők mutatták a rejtőzködés minőségét). Mivel itt semmilyen indikátora nincs annak, hogy jól vagy rosszul tesszük a lopakodást, teljesen kiszolgáltatottak vagyunk, felkészülve a bármelyik pillanatban bekövetkező leleplezõdésre. Azzal minden esetre érdemes próbálkozni, hogy szigorúan lefelé erőltetjük a pillantásunkat, mert ebben a játékban a beszivárgó kémek, ügynökök így „láthatatlanok". Bár így kicsit (nagyon) nehéz eligazodni a teljesen ismeretlen komplexumokban. Ha még így is valami csoda folytán☺) túl korán kiszúrnak, és ölnünk kell, a tetemet el tudjuk rejteni (ellenkező esetben egy arra járó, s kelő azonnal riasztja az őröket) egy raktárban, vagy üres kórteremben. De ha később is visszatérünk egy újabb kellemetlenkedő holttestével, meglepődve tapasztalhatjuk, hogy az addig bespájzolt csendestársak szépen eltűntek. Zombie-k vagy bugok? Ha fegyverrel rontunk a civilek közé, azok sikoltozva szétrebbennek, őrért kiáltanak, megnyomnak minden megnyomható riasztógombot, vagy éppen csak az ajtónyílásban kuporognak. Ez utóbbi azonnal végérvényesen blokkolja a szabad átjárást, minek következtében le kell lőni a szerencsétlen párákat. Ha a fegyver nincs a kézben (egy esetben az szétrebbenést követően eltettem a pisztolyt, mire mintha mi sem történt volna, két orvos arról kezdett értekezni, hogy a szervek még mélyhűtve vannak-e?) az élet visszatér az eredeti kerékvágányba. A dokik mellesleg egy jótékony injekcióval hajlandóságot mutatnak a gyógyításra — ha nincs a kezünkben a „villámló bot".
Igazából csak két kemény ellenféllel kell számolni, ami nem túl sok. Capek (nem Karel), a vén szivar egyszerűen a legnevetségesebb ellenzéki karakter, akit valaha „szétlőttem". Ami a másikukat illeti: érdekes trend látszik kibontakozni: talán a Sin volt az első FPS — mondhatni stílusteremtő —, amiben a gonosz intrikus szerepét nőre osztotta a „sors". Aztán (a felsorolás nem teljes természetesen) Project IGI, Undying (itt több „level boss" hölgy is volt), és most az RF. Vajon a kiagyalók, és a célközönség melyik nem képviselői? Persze ez nem baj, én magam is izgatottabban vártam a leszámolás pillanatait Masako őrnagy-asszonyelvtársnővel...



Egyik szemem sír, a másikat kilőtték

Ha nem számítjuk az átlagon felüli interaktivitást (szinte minden szétlőhető, vagy helyesebb kifejezéssel eltüntethető), a Geo-Mod grafikai „bizonyítványa" messze alulmúlja a jelen nagyágyúját (Quake3) is! Mert igaz, hogy négy kézifegyver, és a járművek rakétái krátereket hagynak a falban, talajban, de a motor effektív használata csak kitüntetett helyszíneken érvényesül. Nem lehet minden zárt ajtót egyszerűen körbelőni, és a lyukon visszaintegetni. A próbálkozások 95%-ában csak 2D-s heg marad a robbanás nyomán, és ez a kis koromfolt is eltűnik pár másodperc múlva. A program sajnos nem engedélyezi a nagyobb mennyiségű golyónyom, vagy robbanás „utózmány" eltárolását. A közelharcban a G-M szerepe szintén minimális, hiszen a nem kell számolni repeszekkel, vagy száguldó faldarabokkal.

Várakozáson felüli grafikai arzenál, várakozáson aluli kihasználtsággal. A textúrák részletszegénységét csak kihangsúlyozza a bump-mapping, fényeffektek teljes hiánya. A Mars felszín egészen gyenge kivitelű, szinte csak arra szolgál, hogy valami kitöltse a hátteret. Nincsenek árnyékok, fénytörő felületek. Sőt, amit a tükrökkel műveltek, az egyszerűen felháborító. A leírhatatlanul otromba, darabos kép láttán, ami visszanézett rám, arra gondoltam: jobb lett volna Max Payne-esen betörni mindegyiket, ne is lássam őket! A karakterek viszont annyira kidolgozottak, hogy felismerhetők a különböző harci egységek tagjai, sőt a kezükben tartott fegyverek típusa is.
A becsapódásnak megfelelő reakció, és a véreffektusok a lelőtt ellenfeleken kielégítőek, még akkor is, ha nincsenek leszakadó végtagok, vagy szétrobbanó testek. A haláanim ellenben igen gyatra. Bármilyen szögből éri a halálos lövés a katonákat, maximum 2-3 pozíciót vesznek fel holtukban.

ÁlmAInk rosszfiúi

A beépített okosság, avagy AI egész szórakoztató (bár a Deus Ex még mindig ranglistavezető). Ultor szigorú védelmezői fedezékbe húzódnak, összehangoltan támadnak, vetődnek, villámgyorsan mozognak. A kihívást még sem a katonák „trükkjei" jelentik. Hanem a már-már irreálisan nagy számú túlerő. Volt olyan szituáció, ahol 27 gyalogos (tucatnyian azonnal ölő fegyverrel), és öt repülő masina pályázott az irhámra.
Nem ritkán, mikor kőre nem kenyérrel feleltem, azonnal menekülőre fogták. „Ne lőjön, fegyvertelen vagyok!" — sikoltották, de amint megsajnáltam őket, meg könnyezni kezdtem, már is jött a sorozat... és nem a Milagros.
Kellemes adalék a mellékszereplők „beszédes aktivitása", de egy idő után unalmas minden helyzetben ugyanazt a pár mondatos wav-ot hallgatni. A voice-acting általában nem rossz (Parker unott felolvasását leszámítva), de a saját engine-es átvezetőkben a mimika és ajakmozgás kétségbeejtően kiesett a szinkronból.

A fiúk a bányában modoznak

A rövid játékidőt, és a szerény grafikai teljesítményt némiképp ellensúlyozza három kedvező lehetőség:
Ad 1: A .vbb, .v3d, .vcm, .tbl fájlok felülírásával, manipulálásával (a netről letölthetők az új modok) könnyedén módosítható, és élvezetesebbé (személyreszabottá) tehető a játék.
Ad 2: Az RF pályaszerkesztője is jó szórakozást ígér, egyszerű kezelhetőségével egész biztosan sok hívet fog szerezni.
Ad 3: A multi player funkció szerencsére obligát módon - és nyugodtan kijelenthetem UT színvonalon — része az alapjátéknak. 32 játékost tud egyszerre kezelni, 20 deathmatch és 7 CTF pályán (a pályák némelyike kifejezetten közelharcra „termett", mások pedig a „mesterlövészes" csapatjátékot támogatják). Mindössze a fegyverek túlságosan is pusztító erejével kell megbékélni. Mert ez bizony egy súlyos frusztrációs forrás lehet eleinte!

Jobb ma egy flinta, mint holnap egy munkás vasököl

KÖZELHARC KIEGÉSZÍTŐK

Control Baton — Elektronyos hónaljgátló. Álmot hozó áramütést mérhetünk, de légycsapónak sem utolsó.
Riot Shield — A tömegoszlató rendőrök pajzsa. Áttetsző, és fegyverként is suhintható.
UFT — lángjózsef, izé, -szóró — az Ultor lombtalanító módosított változata. Átalakítva inkább hervasztó. Közelre egyetlen lángpuff, ami nem túl izmos felhozatal. Alt módban Parker fogja a kis tartályt, lecsavarja és hozzávágja bármihez. Hát, nem túl biztató.

FÉLAUTOMATA MOSOLYFAKASZTÓK

USP—16 — 48-as (12mm) kaliberű pisztoly, az Ultor őrök szabvány oldalfegyvere. Félautomata, másodlagosan a hangtompika opcionális. Remélem érthető voltam.
MK/SG-1 Precíziós Puska - .22-es (5.56mm) robbanó golycikkal, nagyon hasznos társ a legnagyobb bajban. Nincs auto üzemmód, nyomkodni kell az egércimborát rendesen! Éjjellátó távcsövel kedves ajándék minden alkalomra.
UAS-10 Sörétes Puska — A közelharc iszonyatos eszköze. 10-es őzsörétteI, normál módban 2 hüvelyt



ürít egy ravaszkás húzásra, „alt" módban másodpercenkét 4-et. Csak sajnos igen lassú újratöltési idővel párosodik, ami miatt a gazdájára nem kötnek életbiztosítás sehol a galaxisban.

USG-50 Nyekk Mester + UNVS-8 12X-es távoptika — .50-es kaliberű (12.7mm). Hatos tárakkal megrendelhető a TV Shop kirendeltségeinél. Torzó vagy fej egyre megy. Kár hogy lassú a tárcsere. Messziről nagyon egészségtelen.

NEHÉZFEGYVEREK

JF60 —HMG/BF Nehéz Géppuska — 99 töltényes hevederekkel normál (gyors és pontatlan) és alternatív (lassabb és pontosabb) módban. 50-es skulókat ereget. Amolyan bele a közepébe, és hadd hulljon a férgese.

SMG Géppisztoly — Standard 5.56-os lövedékkel 20-as tárat használ, 12mm-esekből 30-as tárból köpi az okosságot. Üzemmódváltás a jobbgombal. Amilyen kicsi, olyan ártalmas.

UAR-42 Rohampuska — 5.56-os páncéltörő munícióval, 42-es tárral. Mindig jó móka a használata. Normál 3-as sorozatok, alternatív full auto üzemmód.

FCA-25 Mágneses Szögbelövő — egylövetű csoda. Egy fémrudat lő ki irtózatos sebességgel. A szkópjával átlátni a falon. Egyetlen találat bealkonyítja a napot. Az ellen kezében sajnos a mi napunkat is. Hátrányos tulajdonság, hogy lassú a tárazás.

ROBBANTÓ SZERKULÁK

F-1TL Fúziós Rakétavető — nincs alt üzemmód, viszont infravörös optikája van és bazi nagyot szól. Előnye, hogy jó nagy, hátránya, hogy használata esetén, 80 százalékában saját magunkat is kipipálhatjuk az élők sorából.

URL-6T alias Big Earl, a rakétavető — elsődlegesen 2 másodpercenként nyom egy rakit, másodlagosan kb. 3 másodpercnyi jobbgombnyomás utáni eleresztéssel hőkeresős „vetőmagot" pumpál a „táptalajba".

Kézi Gránát — normál módban becsapódáskor explodál, alt módban 4 másodperces időzítéssel.

Távkioldós bomba — fel a falra, el onnan, és bumm. Vagy: bal gombbal hátba dobni a katonelvtársat, aki sikoltva elszalad, és az erősítéssel visszatér. De akkor szintén a bal gombbal lesz nagy meglepetés.

JÁRMŰREMEKEK

ATV terepjáró — kikapcsolódást jelent a hosszú gyalogtúra után. Élvezetet azt nem. A menekülő zsoldosok ugyan is gyorsabban futnak, mint ahogy ez a tetű vánszorog. Vezetési élmény tehát nyista. Viszont ha a GX240-est választjuk a platón, azzal rendesen megszépíthetjük a kirándulást.

Bányafúrómasinéria — Az első pályák valamelyikének statiszta díszlete. Érdemes kipróbálni. Tohonya, haszontalan, de Geo-Modokat kreál a falba. Maga a művelet elég csúnya grafikailag, és nincs is semmi értelme. A jobb gombbal négy nézet közül válogathatunk. Ennyi és nem több.

APC — A páncélos csapatszállító. ULT-80-as hőkövetős rakétavetővel, és ULT-6AG 20mm-es gépágyúval, bőr, klíma alapfelszerelés. Tíz Ultor katonából kilenc ezt ajánlja!

Aesir Fighter — a neve meglehetősen, sőt gyanúsan ismerős a Max Payneből, aki nem hiszi, lőjjön utána. Nos, igen. Az AF és a következő bekezdésben bemutatandó gépezet fizikai modellje már adott volt, és így meglehetősen gördülékenyre sikerült. A Volition gárdájának is volt



szerepe a Descent című egykori alapjáték kifejlesztésében, így csoda lett volna, ha nem villantanak kicsit a korai technológia felújított változatával. Eme repülőgépecske könnyen irányítható, gyors és halálos. ULT-AR4 Steeleye Tandem Warhead rakétákkal és ULT-8CG 30mm-es 8 csövű Gattling ágyúval van felszerelkezve.

Hátrány: nem ritkán beakad a fal kiszögelléseibe, és akkor a szögbelövős katonák, illetve az ellenséges AF-ek számára szabad prédává válik.

„Merülő Repülő" — ULT-Mk1 passzív, és hőkeresős torpedóállásai vannak, így semmi ok aggodalomra. Remek alkalmat nyújt a Mars víz alatti élővilágának tanulmányozására. A legtipikusabb életforma az Ultor „merülő repülő", és annak kicsinyei, a torpedóbébik. A anyai kötődés megszűnése, az elszakadás mindenki számára fájdalmas...

A fegyverhasználat élményszámba megy. És itt jön a nagy DE: sajnos semmi új, semmi rendkívüli vívmány, minden eszköz ismerős valamilyen lövöldöklő őrületből. És ki tudja, hogy példának okáért a pajzs miért nem kombinálható az elektromos gumibottal? Mert ugye elég képtelennek tűnik, hogy valaki csak a pajzsát lobogtatva szálljon a szembe. Néhány kitűnő ötlet (a rohampuska LED-es töltényszámlálója, vagy a rakétavető hődetektoros távcsöve) új színt hozhat a hentesmunka hétköznapiságába.





Quad Erat Demonstrandum

Mivel tisztában vagyok a ténnyel, hogy az FPS kínálat igen bőséges, és már csaknem mindenről készült jobb-rosszabb játék, így igen nehéz előállni teljesen új koncepcióval. Egy-egy új (azt nem merném állítani, hogy forradalmi) grafikus motor debütálása pedig mindig kényes, meghatározó fordulópontnak számít. A Red Faction nem vizsgázott rosszul. Áldozatul esett a PS2-PC konverziónak, vagy pusztán a párhuzamos fejlesztésnek. De még is: hihetetlenül játszható! (a PC-k billentyű-egér kombója sokkal kezesebb irányítást tesz lehetővé, mint a PS2 gémpadja)

Összegezve: a Volition alapvetően semmi érdekfeszítő újdonsággal nem tudott előrukkolni, a tapasztalt játékosok számára csak egy rövid kitérőt jelenthet az RF. Fontos még megemlíteni, hogy a mentések mellett mindig szerepel a tiszta játékidő, és bizony nálam ez 4 óra 47 perc volt a végső diadalt megelőző pillanatokban!

Quaid működésbe hozta a No'uik hagyatékát, a marsi atomreaktort. A tubíniumtömbök a gleccserekbe zuhanva láncreakciót indítottak el. A jég (vízjég, nem szárazjég!) oxigénné és hidrogénné hasadt. Aztán a jég alatt pihenő hidrazinsav nitrogénje egyesült a víz oxigénjével. A gáz pedig felemelkedve megrekedt a Mars gravitációjának (a mindössze 0.1 földtömegű, alacsony gravitációs erővel bíró planéta, vajon képes lenne erre?) fogságában. A kissé oxigéndús levegő robbanásszerűen szétvetette a gleccsert rejtő hegyvonulatot, és alig egy óra leforgása alatt az addig a földihez képest százszor ritkább légkört besűrítve, légzésre alkalmassá tette. Quaid szeme ekkor már nem gúvadt, sőt vidáman pislogott a —60°C-ban. Na de ez már tényleg egy másik történet.

Ender Wiggin

www.redfaction.com

THQ / Volition Inc.

PII700 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - bombajó interfész
- pályaszerkesztő
- nagy fegyverválaszték

X - átlagos grafika
- rövid játékidő

84


MAGIC&
MAYHEM
The Art of Magic




576 KByte
COMMANDOS
2

576
KByte

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999
A NAGY BALHÉ	9,999
AGE OF SAIL	7,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999
AMERICA	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLL.ED	14,999
BATTLE ISLE 4	11,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
HEROES CHRON.: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ICEWIND DALE	6,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
IMPERIUM GALACTICA II	3.333
JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
KINGDOM UNDER FIRE	12,999
MAX PAYNE	9,999



BLACK & WHITE	12,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999
CHICKEN RUN	11,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	HÍVJ!
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999
COMMANDOS 2	10,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	12,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!
DRIVER (BEST OF)	3,999
EROTICA ISLAND	9,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999
F1 2001	HÍVJ!
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!
FALLOUT TACTICS	11,999
FLY! II	11,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
MERCHANT PRINCE II	7,999
METAL GEAR SOLID	9,999
NHL 2002	HÍVJ!
ONI	11,999
OPERATION FLASHPOINT	9,999
OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
REDNECK DEER HUNTING	999
SACRIFICE	11,999
SERIOUS SAM	5,999
SETTLERS 4	11,999
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
SQUAD LEADER	9,999
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
THE GRINCH	11,999
THEME PARK INC.	11,999
TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
TOMB RAIDER 3	5,999
TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Mystery of the Druids

Druida? ... az mi az?

Időszámításunk előtt ezer évvel, mágikus potenciáljuk rohamos elapadását látván dönt úgy a Föld utolsó drudiarendje: hatalmukat öt újszülött lelkén keresztül óvják meg a biztos megsemmisüléstől. Titkos tudásról s hatalomról lévén szó, a mágikus energiák átadása szigorúan bizalmas keretek között folyik, az annak megejtéséhez szükséges rítus lebonyolítására pedig az utolsó druidák rendfőnöke keresve sem találhatna jobb helyet a Stonehenge ősi, misztikus köveinél. Igazodván a tradicionális fantasy metódushoz, a Föld utolsó druidái is képesek a hatalmukban lévő mágikus energiák koncentrálására — ezen módfelett bonyolult rítus sikeres lebonyolításához pedig minden, a Stonehenge körzetében kántáló druida mágikus potenciálja szükséges lenne. Ám a rendfőnök elkövet egy hatalmas hibát: nem számol annak lehetőségével, hogy bizonyos druidáknak eszük ágában sincs a közösbe dobni a bennük rejlő mágikus potenciált. Maroknyi, bizonytalanságtól terhes testvér sem a rítus pillanatáig, sem annak kritikus pontjain nem lát garanciát arra, hogy az öt újszülött felelősséggel, s legfőképpen: bölcsességgel kezeli majd a rá hagyományozott tudást. Potenciáljukat így nem hajlandóak a rendfőnök parancsa szerint felhasználni. S noha a rítus látszólag zökkenőmentesen, sikeresen zajlik le, a rendfőnök utolsó mágikus szavainak kántálásakor nem lehet tisztában vele: a szertartás gyakorlatilag befejezetlen maradt.



▲ ...és...ha...ha kigyúrom magam - nőnek az esélyeim?



Az immár titkos tudástól sem mentes újszülöttek bölcs emberekké cseperedtek, jóllehet a lappangó hatalmat rájuk hagyományozó utolsó druidarendről nincs tudomásuk. Így hangzik a Mystery of the Druids kerettörténete, melynek bemutatásában a játék kezdetekor prezentált videó jeleskedik. Ne féljetek: tovább lehet léptetni.

Jópár ezer évvel később...

Brent Hallligant, a Scotland Yard kötelékeiben szolgálatot teljesítő detektívet a rendőrfőnök egy napon kiemelt fontosságú ügyre állítja. Egy közeli erdőben, minden bizonnyal különös kegyetlenséggel meggyilkolt ember lenyúzott csontjaira találtak, mely csontok alatt — mint az az érdemi játék megkezdése után nem sokkal kiderül — a fű gyakorlatilag feketébe fordult majd elhalt, míg a csontok elrendezése a látszólagos kuszaság ellenére is ősi, tiltott rítusok jegyeit sejteti. A Mystery of the Druids ezen gyilkosság nyomán mutatja be azokat az eseményeket, melyek révén a Brent Halligant megszemélyesítő játékos évezredek távlatából akadályozhatja meg az ősi rítus befejezését. Mert, mint az már a játék kezdeti szakaszában is világossá válik, a mindenre elszánt Beavatottak pontosan ezen munkálkodnak — terveik megvalósítása esetén pedig egyetemes sötétség borulhat a vidékre. Hogy miért is jó nekünk, ha kollekciónkban figyel a Mystery of the Druids? Egyrészt, elejét vehetjük az önnön tudásukat rettentő módon felhasználó druidaszimpatizánsok kétes üzelmeinek, másrészt átfogó képet kaphatunk arról, hogy a német illetőségű House of Tales elgondolásai szerint, miként is néz ki egy adventure 2001-ben. Tényleg — miként is...?



▲ A játék folyamán társakra is szert teszünk.

A Kezelésről

A 3 CD-n terpeszkedő mű irányítása meglehetősen, mondhatni túlzottan is egyszerű. A darabbal való interakcióra az egeren kívül csupán az ESC billentyűt fogjuk használni, melyen keresztül a program főmenüjéhez férhetünk hozzá. A gondok már ott elkezdődnek, hogy a főszereplő tárgylistáját a lehető legszerencsétlenebb módon érhetjük el — a képernyő aljára mozgatott pointer révén. Probléma ez azért, mert a renderelt állóképeken ódon módon, azaz a tér bizonyos pontjaira klikkelve közlekedhetünk, míg egyik helyszínről a másikra éppenhogy a képernyő szélein feltűnő „kinyilakat" jóváhagyva juthatunk át. Így zavaróan nagy gyakorisággal fordul elő, hogy a lefelé mutató „kinyíl" és az ekkor megjelenő tárgylista összeütközik. Az sem ritka, hogy jóváhagyás helyett emberünk még valamely nála lévő tárgyat is a kezébe veszi — ekkor következik az intenzív lelohadás. Egy, a birtokunkban lévő tárgyon történő balklikk hatására ugyanis emberünk olyan fokú kérlelhetetlenséggel kezd annak szorongatásába, hogy csak a játékvilágba való jobbklikk révén szerezhető vissza az alap pointer. Meglehetősen kényelmetlen, irritatív modell, mely alapjaiban rontja a darab játszhatóságát. A tárgyak használata, s így sok puzzle megoldása egyébiránt itt is csak a jól megszokott módon működik: kijelöljük a tárgylistánkból a plasztikzacsit, majd azt a csontokra mozgatván klikk, és hopp — már nálunk is a lenyúzott csontocska, mely ilyen formájában első számú bizonyítékunkként fogható fel arra nézve, hogy itt tényleg bőrlenyúzás esete forgott fent. (Spoiler: a Halligan irodájában található fiókosszekrény minden egyes fiókja kinyitható, noha a trükkös alkotók nem átallották azt a képzetet kelteni, hogy csupán a második tartalmához férhetünk hozzá. Csak tessék gondosan pozícionálni a nagyítót.) Az inventoryban szereplő tárgyakon értelmezett jobbklikk hatására Halliganünk hajlamos pár soros kommentárt fűzni az illetett darabhoz, míg felvehető tárgyakat rendszerint a pointer elváltozása hivatott szignózni. Bár, jelzem: ren-



▲ Hmpf. 72 órája várok, de napnyugta - sehol.



...getegszer akadtam olyan tárgyakra, mely felett ugyan a pointer elváltozott, ám Halligan még a legkitartóbb bal-s jobbklikkelgetés hatására sem volt hajlandó semmiféle interakció bemutatására. Megjegyzendő, hogy a tér bizonyos pontjaira mozgatván a pointert, az gyakorta ölti fel egy nagyító alakját. Ezeket a területeket lehetőségünk van közelebbről is szemügyre venni, feltérképezendő az ott rezidens tárgyak, s egyáltalán: valamely módon hasznosítható körülmények komplett sorát, mintegy.

Mint azt látni fogjuk, a darab során kifejezetten javallott a beszélgetések alkalmával választható, létező összes topic lekérdezése. S noha kétségtelen, hogy ezen szabályszerűség csaknem minden adventure-ben képviselteti magát, azért csak nyugtázzuk kitörő örömmel az interakcióra alkalmas karaktereket szignózó dialógus pointert. Ennek révén mindenkit lehetőségünk van akár többszöri kikérdezés tárgyává tenni, míg áldásos módon a mondatléptetést sem nélkülözi a darab: ESC.

A Tematikáról

A Mystery of the Druids kiemelt hangsúlyt fektet a dialógusokra, melyeket üdvözlendő módon nem átall bőséggel szórni a játékos számára. Kiemelt hangsúlyról beszélhetünk azért, mert számos esetben az NPC-kkel való beszélgetések kimenetelétől függhet továbbjutásunk lehetősége is. Erre nézve a legelső, egyszersmind legalapvetőbb példa a bizonyítékok visszaszállítása a Scotland Yardra. Az itt rezidens laboráns, Chris orra alá dugdosván a Corpus Delicticet, miközben teljes vehemenciánkkal biztatjuk őt a létező legrészletesebb vizsgálatok elvégzésére, ő nagy nehezen hajlandóságot mutat közölni, hogy az Oxford Múzeum egy neves professzora minden bizonnyal érdekes info-adalékokkal láthatna el minket a bizonyítékok kapcsán. S lőn: a Scotland Yardot követő távozásunkkor már választható is az új helyszín, az Oxford Múzeum. Hja, hogy renovációs munkára hivatkozván be van zárva annak ajtaja? Az már egy másik történet. Ezen fejezet során érdemes értekezni a darab alapvető eszmeiségéről is, megoldandó puzzle-ok és sztori tekintetében egyaránt. Előljáróban annyit, hogy a tér-idő kontinuum ölén történő rendezői csavarokkal is spékelt darab minden idők egyik legkeményebb adventure-ének fogható fel. Kalandozásaink során elegendő információt kell szereznünk ahhoz, hogy a későbbiek folyamán az időben visszautazva akadályozhassuk meg a szentségtelen rítus előkészületeit. Ehhez sejthetően széleskörű ismeretekkel kell rendelkeznünk a druidák kultúráját, szertartásait, alapvető berendezkedettségét illetően is. A múlt ölén bonyolódó cselekményszálhoz így természetesen ódon, ősi helyszíneket felvonultató grafikus megvalósítás, s így a jelen jegyében történő játékhoz viszonyítva, újszerű alapokon nyugvó adventure-tapasztalás dukál. Mint az a fent említett körülmények ismeretében sejthető, a Mystery of the Druids történetét s forgatókönyvét nem érheti komolyabb szó — s noha azért láttunk már hasonló alapokon nyugvó, „valamikétes-okkult-szervezet-kavar-a-háttérben" típusú darabokat, lásd Gabriel Knight sorozat — a játék képes a kezdeti szakaszban körvonalazott atmoszféra fenntartására, majd kibontakoztatására is. Ami, jó. Ezzel szemben, a Mystery of the Druids-ban ábrázolt fejtörők tetemes része egyértelműen túlmutat a következetes gondolkodás révén megoldható feladatok természetén, sőt csokornyi, már-már dühítően illogikus puzzle is helyet kapott a játékban, melyek megoldását követően az alkotók közelebbi rokonsága bizony heveny csuklásra számíthat. Ebből következően, szerfelett vegyes darab ez — valószínűnek tartom, hogy a kalandjátékosok egy részének idővel kedvét szegi a teljes sztakkolás, s más, gyorsabb sikerélményt ígérő adventure programot választ nyüstölésének tárgyául. Másfelől viszont a Mystery of the Druids, abszolút „hardcore" mivolta révén unikumnak nevezhető a kor adventure piacán, melynek önerőből történő végigtolása több, mint kihívásszerű feladat.





▲ Nem, Halligan nem egyenlő Pumukli - ez megint csak a hardveres render.

Az Esztétikumról

Nna, ha valamire, akkor a Mystery of the Druidsra még a karácsonyfa alatt üldögélve is rá lehet fogni, hogy vegyesfelvágott. Már, ami a darab grafikus kivitelezését illeti. Nézzük sorban: a renderelt állóképek, noha alapvetően hozzák a kor követelményszintjét, sőt nem egy esetben találkozhatunk szemet gyönyörködtető hátterekkel — jó példa a víz ábrázolása, mely itt minden esetben profi munkára vall — a grafika mégis gyakorta mutat nyomokban unalmas, mondhatnók: érdektelen képet. A Mystery of the Druids képi megvalósítása érzésem szerint szoros párhuzamot mutat az önmagukat roppant komolyan vevő képeskönyvek eszmeiségével, s hogy egy konkrét példával támasszam alá állításomat, álljon itt egy cím: Peti, Ida, és Picuri. (Megjegyzés: az eredetileg svéd keltezésű képeskönyv a csemetékkel rendelkező szülők dolgát hivatott megkönnyíteni, számos szempont s tárgykör szerint.) Félreértés ne essék: a Mystery of the Druids grafikus megvalósítása ezzel együtt is abszolút derekas munkára vall, ám az általa képviselt alapvető karakterjegyeket a kor — meglátásom szerint — túlhaladta.

A karakterek kidolgozása csak tovább erősíti a Peti-Ida-Picura képzetet: frankón, minden szereplő a svéd



▲ - Látom, kicsit szétszórt vagy ma...



képeskönyv oldalairól lépett a darabba, hogy az őket jellemző, pár polygonra szorítkozó modellezés és meglehetősen gépies animációs kultúra jegyében riogathassák a játékostársadalmat. Ami külön meglepetésre ad okot, azok éppen a főszereplő, Brent Halligan unaloműzés címén produkált, művieskedő performanszai: extrajassznak szánt, ezzel szemben homoerotikusra sikeredett hajsimításaival, s a hozzá spékelt szinkronhanggal Mr. Halligan aligha válik majd kultikus adventure figurává, hiába is aggattak rá Deckard féle nyakkendőt és ballonkabátot. Apropó, szinkronhangok — általánosságban is elmondható, hogy sajna minden szereplő életre keltéséért osztályon aluli szinkronszínészek felelnek, noha vigasztaló lehet a tudat: a játék egésze alatt kérlelhetetlenül önmagát kellető, lehalkíthatatlan (!) zene némileg elnyomja az enervált hangokat. Üröm az örömben: szomorú, de az itt prezentált kompozíciók sem akkora történetek, hogy azok nélkülözésétől képtelenek lennénk elhatárolódni. Opcionális megoldás: halkítsuk le az egészet úgy ahogy van, majd dialógusoknál tájékozódjunk a feliratozás alapján az elhangzottakról. Ez egy tipp.



A Bugokról

Azt, hogy 2001-be ne lehessen változtatni egy adventure felbontásán, a játékos, ha némileg csalódottan is, de elfogadja. Így marad a fix, 640*480-ban történő játék lehetősége. Ami azonban a Mystery of the Druids legkínosabb gyermekbetegsége, a grafikus motor által produkált parajelenségek meglehetősen gazdagon mért száma. Két mód jegyében nyílik lehetőségünk a programot működésre bírni: ez a szoftveres, avagy ízlés s lehetőség szerint, a hardveres renderelést jelenti. Nos, míg szoftveres renderelés tükrében bambulhatjuk a ma már kifejezetten ciki pixeleket Halligan olcsó ballonkabátján, addig harveres renderelésnél kérlelhetetlen nyomulásba fognak az említett parajelenségek. Perspektívák törvényszerűségeire fittyet hányó, kanapékon és székeken pókerpofával átmasírozó karakterek, az asztal mögött ülő rendőrfőnök kérlelhetetlenül átvirító lábai s egyéb, más érdekességek kezeskednek arról, hogy rövid időn belül kénytelenek legyünk megelégedni a szoftveres rendereléssel, mely ugyan rondább, de legalább nem szórakoztat minket ilyen kis figyelmességekkel. A két mód közötti különbségeket satírozandó, mellékelek is zwei stühhe screenshotot.



▲ *Szoftveres Render*



▲ *Hardveres Render*

Azoknak, akik...

A Mystery of the Druids jelentős hiányosságai ellenére is meglehetősen súlyos darabnak mondható, mely, ha hajlunk elnézni nem egy esetben szinte már sápasztó gyermekbetegségeit, garantáltan hosszú távú, ráadásul minőségi szórakozást ígér. Több mint valószínű továbbá, hogy az alkotók által tesztelt gépeken a hardveres renderelés sem produkált a nálam rezidens géphez hasonló furcsaságokat — hja: Balage beszámolójából az derült ki, hogy nála csak simán kifagyott — így a jóindulat oltárán megelőlegezhető a darabnak annyi, hogy csak az alapvetően gyenge lábakon álló irányítás, túlhaladott karaktermodellezés, s persze a béna szinkronhangok okán marasztaljuk őt el végelszámolásunk alkalmával. A játék bármely adventure rajongónak ajánlható, s közülük is kiemelten javallott azoknak, akik vérbeli, minden hájjal megkent játékosnak vallják magukat. Mert a Mystery of the Druids — mint arról már bővebben is szó esett — valóban fekete öves kalandozóknak készült. S noha ennek révén sanszos lehetne akár klasszikusként vonulni be a köztudatba, ennek lehetőségét az alkotók ezúttal egyértelműen elbukták. Kiforrottabb irányítást, erőteljesebb képi megvalósítást, karakteresebb karaktereket kérünk! Már, ami a Mystery of the Druids esetleges második epizódját illeti.

Hé! És a végigjátszás?!

Mint azt már tárgyaltuk, a játék egyszerre erősíti az eddigi legvegyesebb képet mutató, illetve a legsúlyosabb adventure darabok táborát. S noha ezen ismertető kereteibe érdemi információk a játék megoldásával kapcsolatban már nem férnek be, VargaB utólagos jóváhagyásában bízván igérem: — ha kihúzta volna, akkor nem hagyta jóvá — amennyiben egyértelmű bizonyságát adjátok, hogy igénylitek a darab komplett megoldását, úgy a jövő számban prezentáljuk azt. Amúgy elvárhatóan: tiszta erőből. **(Tomi, szólj majd rám, hogy ezt a bekezdést ne felejtsem el kihúzni...! VargaB.)**

by GyZ

www.mysteryofthedruids.com

CDV / House of Tales
P400 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	5

✓ - nehéz
- hosszú

X - rettentő bugok
- kiforratlan prezentáció

83

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

139.900 Ft



BASE



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

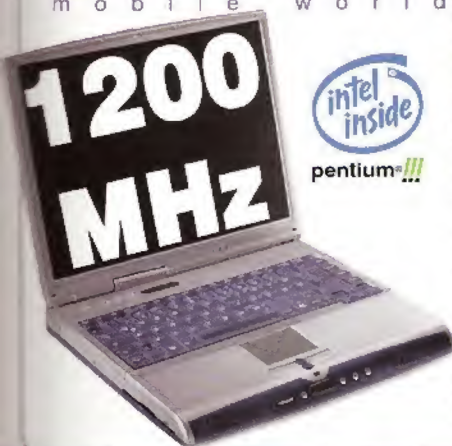
- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM

mobile world





- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft



Teljesítmény adatok:

- SiSoft Sandra Standard v2001.5.8.11 teszt program használatával
- CPU Benchmark: 3362 MIPS Dhrystone, 1605 MFLOPS Whetstone
- CPU Multi-Media Benchmark: 6512 it/s Integer, 8088 it/s Floating-Point
- 3D Mark 2000 v1.1 (Default): 3421
- 3D Mark 2001 (Default): 1652

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnika

TRADE EMPIRES



... méghogy tizenhat sékel?!

A kereskedelem, mint akár létező, akár a fantázia szülte birodalmak gazdaságának legalapvetőbb eleme, rendre ábrázolásra kerül a közelmúlt, s napjaink során keltezett RTS-ekben is. Ám, tudván s látván az új évezred elején publikált RTS darabok főbb irányvonalait — mely szerint az esetek 99%-ában a velünk nyílt szembehelyezkedést vállaló csoportosulások lehető legkíméletlenebb módon történő megsemmisítése jelenti áhítozásunk tárgyát — aligha lehet meglepő, hogy a kereskedelem szerencsés esetben ugyan elegáns, ám rendszerint meglehetősen leegyszerűsített, mondhatnók butított formában kerül implementálásra a legyártott klónokban. Ezen szabályszerűség alól kivétel — számomra nem ismeretes. Az idei E3 Eidos csomagját látván megerősödhet bennünk a feltételezés, hogy a patinás kiadó sem véletlenül látott fantáziát a Frog City nevet magáénak valló fejlesztőcsapat elgondolásaiban, akik korábbi munkái között az Imperialism sorozatot is köszönthettük. A brigád célja ezúttal számos történelmi kor tükrében, a lehető legrészletesebb s legkövetkezetesebb módon modellezni a kereskedelem sajátosságait, valamint ráébreszteni az RTS-addicteket: nem csupán a másik széttrancsírozása révén juthatunk minőségi játékélményhez. Nem, mi? Bizonyíccsá'...

Repertoár

A Trade Empires nevű darab előtt — merthogy arról futtatunk eszmét — nem ismeretes sem a tradicionális kampány, sem a véletlenszerű misszió fogalma — ehelyett 17, az ígéretekhez hűen más-más történelmi kor mezején modellezett scenariot kínál a használónak, melyek egyenként is több napos, sőt az összetettebb darabok esetén több hetes játékot biztosítanak.

Mielőtt feltérképeznénk a játék alapvető tematikáját, feltérképezzük a játék még ennél is alapvetőbb tematikáját. A Trade Empires, lévén alapkiosztás szerint a kereskedelem örömeit s árnyoldalait szimulálja, az opciók között felkínálja a teljesen „zavartalan", pontosabban: ellenséges elemektől abszolút mentes játék lehetőségét is. S noha maroknyi scenario során már default beállítások mellet sem kell opponensekkel számolnunk, sejthetően a játék egy jóval kiélezettebb, kihívásszerű arculatát ismeri meg az a játékos, aki az alapok, s jópár szóló scenario teljesítése után beleveti magát az AI ellenében történő partykba is. Szemléltetés végett: a Trade Empires esszenciális scenariói hét-nyolc (!) szimultán térképen bonyolódnak, melyek felvevőközönségének — értsd: lakosságának — profittá alakításán akár négy ellenséges kereskedőklán szorgoskodik egyazon időben. S hogy miféle tényezők, szükségszerűségek is szavatolják áhított monopóliumunk rózsaszín ábrándjának majdani koherens, megingathatatlan voltát — lássuk!

Tematika

Kezdetben vala a mezítelen vidék, melyet csupán maroknyi dohány, illetve köleslelőhely látszik vigasztalni. Ennyi azonban pontosan elég a kereskedelem megalapozásához. Eltérően a megszokottól, a Trade Empires nem enged teret a populáció közvetlen manipulálására, sőt a lakosságot alkotó egyének konkrét megjelenítésétől sem átall eltekinteni. Ám a kereskedelem első számú kelléke mégiscsak az individuum kell legyen, akit aztán felvásárlásra bírhatunk forgalmazott portékáink sokasága közül. S noha látszólag kihalt a vidék, az emberi természet egyik általános sajátosságát kihasználván — beszélek itt a bőséget s jólétet ígérő régiókban való létezés iránt érzett lelkesedési kvóciensről — sanszunk lehet előcsalogatni a gyermekeket. Profitot termelő kereskedelemhez javakat ontó, s javakat követelő településekre lesz szükségünk, mely javak előállítására illetve felvásárlására egyaránt a települések populációit fogjuk hasznosítani. Hogy megismerhessük a Trade Empires gyakorlati kezelését, illetve átfogó képet kaphassunk a darab metódusait illető alapvető ügymenetről, példával jövök: adott egy jóképűnek aligha nevezhető, ám kedvünkre való köleslelőhely. A Construction ikonon keresztül lepakolunk egy Piactér — Markets — típusú létesítményt úgy, hogy annak vonzáskörzete fedje a köleslelőhely egész területét — ez a kezdetekkor Trading Post névre hallgat. Megjegyzés: a játék előrehaladtával, történelmi hitelességtől sem mentes időben s pontokon válnak hozzáférhetővé újabb s újabb technológiák, melyeket csengő aranytallérokért vásárolhatunk meg a Beavatottaktól. S noha ezen megoldásnál hitelesebbet továbbra sem sikerült kiagyalnia a játékipar jelenkori prominens személyiségeinek, azért csakhamar ráébredünk az ily módon akkumulálható tudás nélkülözhetetlen, egyszersmind üdvözlendő voltára. Így idővel, sőt kései történelmi skála tükrében már alapból is számos, az aktuális technológia lehetőségeinek jegyében értelmezett létesítmény férhető hozzá minden létesítmény csoport, s így Piactér csoport tekintetében is.



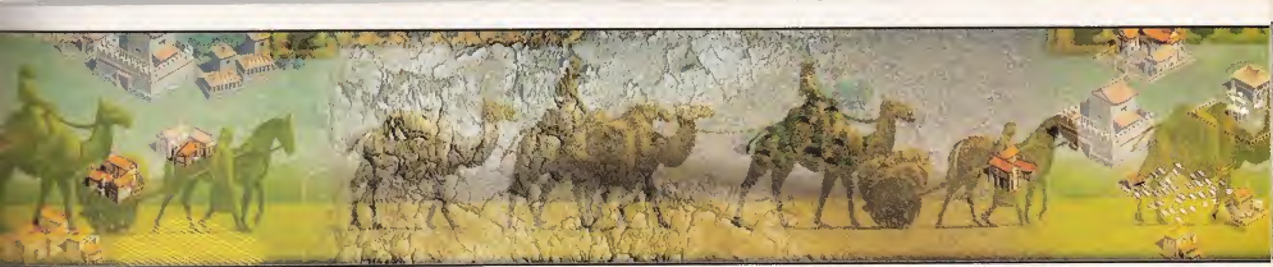
Szóval ott tartottunk, hogy lepakol piac köles mellé. A létesítmény elkészültekor automatikusan megindul a köléstermelés, minek eredményeképpen hamarost számíthatunk a megrögzött köles-rajongó rezidensek bevándorlására. Már ezen ponton



▲ Trade Empires Screenshot



▲ ...s mééég egy...!





▲ „Zöldül mááár a kukoricaszááár..."



▲ A Láthatatlan Monostor

körvonalazódni látszik a Trade Empires egyik legfőbb szabályzó elve — a kereskedelem gócpontjaival egyet jelentő települések populációját a településeken hozzáférhető javak révén manipuláljuk. Hogy érthetőbb legyen: minél több s fajtájú árucikk férhető hozzá bizonyos településen, annál nagyobb populációra számíthatunk. Egyébiránt a darab nem átall számszerű restrikciókhoz kötni lakosságunk növeltetését, minek értelmében csupán akkor bírhatóak emigrációra a rezidensek, ha képesek vagyunk a régióban aktuálisan fellelhető, létező összes élelmezésre használt alapanyag, illetve legalább egy, avagy több — opcionálisan választható — egyéb javak biztosítására is. Miért is jó nekünk, ha nő a populációnk? Nos, nem minden esetben jó. Itt kezd bontakozásba a Trade Empires — a készítők bevallása szerint is csupán koncepcionális — Felvevőhely, Ellátóhely tematikája. Jelentősebb populáció értelemszerűen jelentősebb mértékben fogyaszt. Így, ha képesek vagyunk a számukra kedves javak biztosítására, úgy jelentősebb számuknak köszönhetően jelentősebb profit üti markunkat. A tömeges felvásárlás ígéretét hirdető, populációtól duzzadó települések lesznek tehát a Felvevőhelyek, míg az Ellátóhelyek képében azokat a gócokat köszönthetjük, melyek természeti adottságaik folytán képesek biztosítani mindazon javakat, melyekre a Felvevőhely lakossága minden körülmények között igényt tart. Csakhogy ilyenek nem léteznek — jó, mi? Hogy hol, miért, s mire is van szükség, hamarosan behatóbb elemzés tárgyává tesszük, ám élelmesebbek akár már most megsejthetik a válaszokat. Elöljáróban ennyit: míg magas a kereslet, magas a vételár, ám a követelt javak leszállítmányozásával egyenes arányban mind a kereslet mértéke, s így értelemszerűen a vételár is csökken. Vissza még az Ellátóhelyekhez: noha a bizonyos Felvevőhelyekkel alapvető kereskedelmi kapcsolatban álló Ellátóhelyek adott stratégia tükrében akár végleges jelleggel is alkalmasak lehetnek kezdeti profiljuk ellátására, a rutinos profitcézár azért folytonosan mérlegeli az Ellátóhelyet illető populáció kibővítésének esetleges üdvözlendő voltát. Ez már a darab savaborsa, minek révén belátható az Ellátó/



Felvevőhely megnevezések koncepcionális volta — hiszen csupán abban az esetben vagyunk méltóak a „Főpenge" titulusra, ha képesek vagyunk olyan gócokat létesíteni, melyek tömeges felvásárlásra s tömeges termelésre egyaránt szavatoltak. Förstésztdu?

Route Kultúra

Az árucikkeknek megvan az a rossz szokása, hogy még véletlenül sem óhajtanak A pontból B-be teleportálódni, sőt, az önerőből történő helyváltoztatás jeles művészetét is száműzettetik az általuk gyakorta űzött foglalatosságok napirendjéről. Megoldás: az árucikkeket szállítmányozni fogjuk, méghozzá kereskedő utak megtervezésével, megalkotásával, s természetesen menedzselésével. Hozzávalók: 1. legalább két, egymástól jelentősebb távolságra eső Piactér típusú létesítmény — 2. legalább egy kereskedő, akit aztán a kereskedőút használatára buzdítunk. Mindenek előtt vásároljunk egy kereskedőt — róluk tudni kell, hogy vételáruk folyamatosan növekszik — azaz tizedik kereskedőnket az első többszöröséért fogjuk kikérni a főhadiszállásról — ugyanakkor mindegyikük mellé tartozik már a kezdetekkor is bizonyos különleges adottság. Ezek egészen ötletes kis javadalmak képében jelentkeznek, példák: High Reputation: a kereskedő messzi földön jóhírnek s elismertségnek örvend, így aratást/előállítást követően garantáltan ő kapja az első adagot az általa óhajtott árucikkekből. Animal Husbandry: az állatokra támaszkodó szállítmányozás üteme jelentősen gyorsabb. A Trade Empires tucatnyi ilyen javadalmat ismer, s áldásos módon új kereskedő vásárlásakor több alternatívát is kínál a nekünk tetsző javadalom, s az ahhoz társított kereskedő megválasztását illetően. Bonusz: sikeres szerepeltetés esetén a kereskedő kellő tapasztalatot nyer ahhoz, hogy újabb, szintén általunk választott javadalom emelhesse munkaszínvonalát. Emberünk tehát már van, ám kereskedőút — nincs. Az alábbiak során megtervezünk egy egyszerűbb kereskedőutat, mely elkészülte után már nem okozhat gondot az akár három, négy — avagy még több — állomást érintő körutak elkészítése sem. Vegyünk hát alapul két szomszédos települést, melyek egyikén rizs, a másikon az elmaradhatatlan köles termesztése folyik. Lévén, hogy egyikük sincs birtokában a másik portékájának, rövid időn belül mindkét fél részéről megnő a kereslet a szomszéd település javai iránt. Klikk a Routes ikonra, melyen keresztül hamarost gyakorlati síkon is megvalósítjuk első kereskedőutunkat. Először deklaráljuk az induló pozíciót, mely esetünkben a kölestermesztésben jeleskedő települést jelenti, majd a panel alján látható, miniatürizált piackínálatból az üres slotokba pakoljuk a már hasznosítható nyersanyagot. Ezután következik a célállomás meghatározása — add market #2 — mely gyanánt a rizstermesztő települést jelöljük meg, míg az itt elérhető üres slotokba sejthetően rizst fogunk pakolni. Nincs más hátra, mint nevet adni a kereskedőútnak, majd elmenteni változtatásainkat. A kereskedőpanel Orders pontján keresztül elérhető





▲ *Eső előtt*



▲ *Eső után*

Route Repertoire ablak segedelmével már ki is jelölhetjük emberünk számára az útvonalat, hogy aztán az Embark on Route ikonra kattintva, deli vitézünk belekezdhessen pályafutása első fordulójába. Útvonalaink jellemzőit, úgymint állomásaikat, illetve az azokon felvásárolt, eladott árucikkek mibenlétét természetesen folytonos finomhangolás alatt tartjuk majd a piac igényeinek oltárán, sőt az idő előrehaladtával vitális fejlesztéseket eszközölünk azokon. Így a kezdeti földutakat a lényegesen gyorsabb haladást lehetővé tevő, kikövezett utakkal helyettesítjük majd, míg a még gyorsabb haladás, rugalmasabb berakodás érdekében karavánközpontokat létesítünk a becsatlakozó utak mellett — ezek azok a technológiai fejlettségből eredeztethető megoldások, melyeket a Trade Empires bőséggel s következetességgel kínál felhasználásra, ugyanakkor a darab aprólékos kidolgozottságát s összetettségét is egyértelműsítik.

Kereslet, Kínálat

Egy már piaci jelenléttel áldott/vert településre, avagy a még érintetlen populációkat szignózó, független dwellingekre kattintva is képet kapunk az általuk kívánt árucikkekről. S noha gyakorlatilag minden civil létesítmény igényeiről átfogó tájékoztatást nyújt a játék, a piactereken keresztül a legapróbb részletek jegyében vizslathatjuk választott településünk kereskedelmi véráramát. Az árucikkek megnevezése mellett kék, avagy narancssárga nyilakat vél látni a szemlélő. Ez nem is véletlen: a nyilak ugyanis ott vannak! Kék, jobbra mutató nyíl jelzi, amennyiben az adott település igényt tart az aktuális árucikkre, míg a narancsszínben pompázó balra nyíl a település által eladásra kínált javakat szignózza. A panel jobb felét domináló progress bárok tájékoztatást adnak a kereslet/kínálat növekedésének, avagy hanyatlásának üteméről, míg a Base Price/Current Price mutatók egymáshoz való viszonyulása sejthetően alapvetően befolyásolja a település



populációjának érzelemvilágát is. Így az alapárnál kisebb vételár esetén emigránsokra, míg az alapárnál nagyobb vételár tükrében a populáció hanyatlására, további dicstelen ténykedés esetén pedig piacvesztésre számíthatunk. S hogy hogyan is csinálunk profitot piacvesztésből? Sehogy.

Maradék

Az izometrikus RTS-ek tábora kétségtelenül újszerű, karakteres darabbal bővült a Trade Empires révén. A játék komplexitása túlmutat ezen ismertető keretein, így a téma iránt érdeklődést mutató használók számára temérdek felfedezni való maradt még. Kellemetlenségek tekintetében éppúgy említhető az anyag nyomokban kényelmetlen irányítása, akár az ennél is nagyobb problémát jelentő történelmi következetlenségek: a Trade Empires soha nem látott életszerűséget s históríkus pontosságot ígérve csábít minket a vele való foglalatoskodásra, ám pont ezen területeken produkál kacagtató megoldásokat. Méghogy a 18. század Angliájában szamarakon közlekedő kereskedőcézárok keresztezik a tessék-lássék alapon implementált vasúthálózatok útjait. Érthetetlen, mondhatnók felfoghatatlan körülmény a multiplayer lehetőségeinek teljes körű mellőzése. Hogy erre az Eidos miképpen is mondhatott áment, nem akaródzik a fejembe férni — ám ha pár hónap múlva egy Trade Empires — Multiplayer Edition nevű anyag futna be a szerkesztőségbe, úgy már most csókoltatom a leleményes marketing politikusokat. Zene: miliőnként egy nyolc-kilenc másodperces „interlúde" megkomponálására tellett a nótákért felelős elem erejéből, ami a kor által elvárt színvonalhoz képest nemcsak, hogy nem sok, de kevés. S noha a darab szisztémája újszerű, elegáns megoldásokra támaszkodik, alapvetően nem mutat túl a közelmúlt során keltezett Kohan sajátosságain. Félreértés ne essék: a Kohan is, a Trade Empires is kitűnő anyag, ám míg előbbi nyíltan vallotta, hogy ő „csak" egy új generációs, taktikai harci játék, addig a Trade Empires a hallatlan életszerűség s történelmi hitelesség igéjét hirdetvén csillogtatta bájait az idei E3-on. Ezen beígért formában komolyan venni a Trade Empirest nem lehet, ám mint az új generációs RTS-ek egy következő képviselője, derekasan teljesít.

by GyZ

Eidos / Frog City
www.frogcity.com/trade/intro.html
PII 300 (PII 200), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - új, ügyes szisztéma
- rengeteg lehetőség

X - tucatnyi következetlenség
- körülményes irányítás

80

VIDEO Net KFT

AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 348-0335; 348-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapesten

II.	Varázs Garázs	Törökvészi út 3.b
	Videománia	Rózsakert üzletközpont
III.	Miami Vice	Himző u. 2.
	Fókusz téka	Huszti út 17.
	Oscar	Madzsar J. u. 5.
	Oscar	Váradi u. 19.
IV.	Eektromobil	Pálya u. 19a.
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.
V.	Odeon	Kossuth u. 18.
VI.	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.
	Videománia	Andrássy u. 33.
VII.	Fantázia	Erzsébet krt. 56.
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.
	Színes video	Thököly u. 7.
	Színes video	Dohány u. 46.
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.
	Odeon	Corvin köz 1.
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.
XI.	Mulitmix	Bocskai út 23.
XII.	Primatéka	Jakubinusok tere 4b.
	Mulitmix	Lékai tér
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.
	Video premier	Párkány u. 23.
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.
	Well video	Róna u. 143.
	Well video	Erzsébet királyné 75b.
	Sam's Dad	Páskomliget 10.
	Pásztorvideo	Vezér út 74.
	Video premier	Kassai tér 10.
	Ha-Na	Kerepesi út 104.
	M&P	Fogarasi út 62b.
XV.	Éva Boltja	Fő u. 25.
	Fókusz téka	Csömöri út 90.
	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.
XVII.	Miami Vice	Pesti út 60.
	Törpi Videotéka	Pesti út 152.
	Jupiter	Flamingó u. 19.
	Ász Videotéka	Zrínyi u. 168.
XVIII.	Video Net téka	Halom u. 59b.
	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.
XIX.	Ha-Na	Szabó E. 32.
	Prince téka	Zengő u. 16.
XXI.	Jámin 99.	Rákóczi F. út 87.
XXII.	Opti 2000	Leányka u. 3.

Országos beváltóhelyek

Kaméleon téka	Sztmártonkáta	Ady E. u. 7.
Kaméleon téka	Nagykáta	Szabadság tér 7.
Szikszai téka	Jánossomorja	Szabadság u. 33.
Taligán téka	Dömsöd	Dózsa Gy u. 9.
Varázs	Kaposvár	Gr. Apponyi A u. 12.
Antal téka	Kömlő	Rákóczi út. 75.
Benke téka	Székesfehérvár	Verseci u. 9804
Horizont	Kunhegyes	József A. ltp. D1
Kiegel	Gyál	Kőrösi út 124.
Kovács téka	Csömör	Rozmaring u. 4a.
Körmöczy téka	Vecsés	Károly u. 2.
Premier	Jászapáti	Ady E. 15.
NIVO XXI.	Dunaújváros	Lobogó u. 1.
Galla video	Tatabánya	Gál ltp. 707b.
Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Well video	Jászkisér	Fő út 40.
Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Alfred Hitchcoch	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Balyki T. út 15a.
Öregek-Fiatalok Háza	Ózd	Nemzetőr út 15.
Öregek-Fiatalok Háza	Kazincbarcika	Mikszáth 4P
SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
Videotéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
Mágus video	Gyál	Vakbottyán u.
Videotéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
Videotéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

A játék kérdései:

1. Sikeres-e az első ördögűzési kísérlet?
2. Mikor következik be az első átváltozás?
3. Mondjon két ismert filmet Winona Ryder főszereplésével!

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva!

Beküldési határidő: 2001. november 1.



F/A-18 Hornet Precision Strike Fighter

Tíz Tonna kontra Terror

F/A-18 Hornet. Az Egyesült Államok első, kifejezetten földi csapásmérésre, illetve középtávú légharcra specializált vadászgépe. Kiemelkedő hatékonysága légi kötelékek vezetésére, biztosítására egyaránt alkalmassá teszi, míg az eddigi hadműveletek során szerzett tapasztalatok azt mutatják, az F18-as konstrukció példátlan fokú túlélési szavatossággal rendelkezik. A modell minden addigi katonai rekordot megdöntve teljesít, ellenséges vadászok s földi célpontok tucatjait semmisítvén meg a Sivatagi Vihar művelet során — míg túlélési szavatosságukat jól példázza, hogy egy több föld-levegő rakéta által sújtott Hornet még a becsapódásokat követően is képes volt hazarepülni, majd a javítások elvégzése után, már a találatokat követő első napon térni vissza a hadszíntérre. A típust, flexibilitása végett katonai körökben a „Multi-Mission Attack-Fighter Aircraft", azaz katonailag többfunkciós, csapásmérő-harci vadász meghatározással jellemzik, mely tulajdonságok az Egyesült Államok légierejének egyik leghatékonyabb darabjává teszik az F/A-18 Lódarazsat.

Láttalak én már! 98-ban.

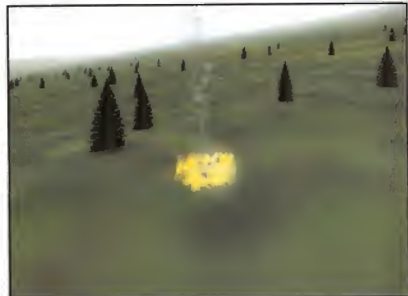
S hogy még pontosabbak legyünk — már 97 vége felé is találkozhattunk egy az F/A 18 Hornetet szimuláló művel, melynek fejlesztett változata a 98-as év elején mutatkozott be, F/A 18 Hornet Korea címmel. Kérdés, hogyan gondolhatták a program alkotói, hogy ily rövid időn belül kétszer is elsütik ugyanazt a darabot, legyen szó akár egy továbbfejlesztett verzióról is a második kiadás révén. A válasz az akkortájt szárnyra kapó 3D gyorsítás lehetőségeiben keresendő, mely az idő tájt még a 3DFx nevével fémjelzett Voodoo típusú kártyákkal jelentett egyet. Az F/A 18 Hornet Korea az elsők között használta ki a gyorsítókat, téve szert olyan grafikus megjelenítésre, mely az alig pár hónapja keltezett elöd tükrében is forradalminak, s így eladhatónak bizonyult a kor szimulátorpiacán. Egy kedves cimborám éppen a közelmúlt során ruházott be az F/A 18 Hornet Korea pedigrés változatára, sőt van neki még dzsojsztikkje is, így nemrégiben, harmadszori nekifutásra sikerrel pakoltam le egy F/A 18-ast az anyahajó ölére. Mindezt azért mondom el, mert most, 2001 utolsó negyedévében új kiadást él meg az F/A 18-as — egy új kiadást, melynek hasonlatossága a 98 elején prezentált verzióhoz, mondjuk úgy: némileg észrevehető.



▲ Ezen a screenshoton belazítok rep.vezetés kultúrára.

A Még Újabb Verzió

Az F/A 18 Hornet jelenkori változata esztétikum szintjén nem sokat dob a közösbe — meg kell elégednünk az immár választható1024-szeres felbontás, valamint a nyomokban fejlesztett grafikus részletesség bekérésének lehetőségével. S noha a látvány szinvonala ebben a formában még ma is „kimagyaráz" egy szimulátort, azért azzal a grafikus motorral éltetni egy új generációs darabot, mely lassan harmadik évét tapossa, s nélkülözi az érdemi fejlesztéseket — húzásnak nem túl szép. Azon jellemzők egy része, ami miatt a program feltétlenül elismerést érdemel, már az eredeti verzióban is hozzáférhető volt: tonnányi scenario szerű küldetés, beépített, ráadásul kitűnően használható mission editor biztosítja a mű megunhatatlan voltát, míg a darab gyakorlati értékei — a dogfight, a földi célpontok ellen való fellépés szimulálása — kiforrottabb s megkapóbb képet mutatnak, mint valaha. Gépünk viselkedésének rendszerfolyamatait ezúttal részletesebb formában tolmácsolják felénk az alkotók, így a művel töltött idő során fokozatosan válik világossá, hogy az új darab csupán első látásra tűnik lehúzásnak, valójában létjogosult elem a kor piacán is. A grafikus kivitelezés azért ezzel együtt is hajlamos ódon hatást kelteni — legjobb példának a lényegében full változatlan műszerfal ábrázolását tartom, melyet ezúttal igazán be lehetett volna már digitalizálni, á lá Fly! II. Ugyancsak jó példa a menüként felfogható eligazító szoba újbóli szerepeltetése, melyet — ha emlékeim nem csalnak — tök változatlan formában implementáltak az új darabban is. Cockpit-kívüli grafika tekintetében egyébiránt továbbra is általános spártaiság s nívón aluli dizájn jellemzi az F/A18 prezentációját.



▲ Ezen a screenshoton belazítottam rep.vezetés kultúrára.

Akkor sincs vele semmi baj

Ezúttal nem végzünk sem próbafelszállást, s a „melyik-billentyű-mit-csinál" tárgykör boncolgatásától sem átallunk eltekinteni, több okból is. Napjaink szimulátorai egyrészt olyan mértékű összetettséggel rendelkeznek, hogy annak feltérképezésére s a teljes körű ismeretek elsajátítására csupán a téma iránt komolyan érdeklődők fognak késztetést érezni — s a többiek felkészültségét is csak viszonylag kis mértékben növelhetné azon információ, miszerint: „a G billentyű megnyomásának hatására ki-s behúzhatóak a kerekek", tetszik érteni. Másik ok, amiért eltekintünk az efféle jellegű fejtegetéstől, az új F/A 18 Training menüpontja, mely háromszoros hurrát, s minden elismerést megérdemel. Tucatnyi témakörben temérdek újabb menüpont foglalkozik az F/A 18 sajátosságaival, az alapoktól át egészen a legrafináltabb légi manőverek tárgyalásáig. Igen, igen: már az eredeti darabok sem nélkülözték az ezen lehetőséghez hasonlatos szolgáltatásokat, ám ami itt folyik, az még futó évünk vége felé is minőségi, sőt, szájtátásra sar-



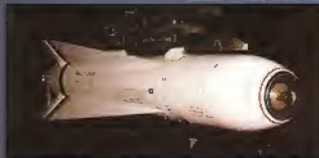
▲ Egy kicsit megijedtem



▲ -Nem találááált!



AGM - 65 Maverick



Taktikai, föld-levegő — AGM (Air to Ground Missile) — típusú vezérelt rakéta. Hatékonyságát tekintve egyaránt alkalmas a közel-s középtávú légvédelem biztosítására, valamint gyakorlatilag bármely földi típusú célpont — transzporterek, katonai létesítmények, páncélozott harci ütegek — teljes megsemmisítésére is. Hengerszerű teste az adott feladat által megkövetelt szükség szerint legömbölyített, elektro-optikus, avagy az éjszakai használatot is lehetővé tevő, a rakéta számára infravörös tájékozódást biztosító cinkszulfid orral várja az indítóparancsot. A rakétatest közepében elhelyezkedő kúp alakú robbanófej vagy orr-idegen test kontaktus esetén, avagy késleltetett módon, a rakéta önnön kinetikus energiája révén átszakított célpont belsejébe jutva lép működésbe. Utóbbi metódus hatalmas célpontok, így hajók kiiktatására is alkalmassá teszi a rakétát, melyből egyetlen kirepülés során akár hat darab is felszerelhető a típussal kompatibilis vadászokra. A robbanófejet indukáló metódus típusa szerint egy darab Maverick előállítási költsége 17.000 dollártól 110.000 dollárig terjedhet.

AIM - 120 AMRAAM



Advanced Medium Range Air-to-Air Missile — AMRAAM — azaz fejlesztett, középtávú levegő-levegő rakéta. Az AMRAAM program értelmében a 2000-es éven túlra ütemezett rakéta szolgálatba állításával mind az Egyesült Államok, mind annak szövetségesei kezébe a modern hadviselés egy új generációs háborús eszköze került, mely már önnön képességei okán is számos, a rakéta célpontjául kijelölt légi egységet ellehetetleníthet a bevetés során. A testbe foglalt mikroszámítógép és radar révén a rakéta már a kioldást követő pillanatokban is szuperszonikus sebességgel haladva közelíti meg a célpontot, így a pilótának lehetősége nyílik rögtön az első kioldást követően újabb célpont befogására, illetve újabb rakéta indítására is. Az AMRAAM időjárási viszonyoktól is független hatótávolsága meghaladja a harminc kilométert, míg egyetlen rakéta előállítását az Államok adófizetőinek 386.000 dollárja bánja.

AIM – 9L Sidewinder



Az Államok légierejének arzenálja 1953-ban bővült ki az első Sidewinder típusú rakétával, mikor az akkori prototípus számára kijelölt célpont hosszas kísérletezések után megsemmisült. A rakéta napjainkban használt, fejlesztett változata a hőkövetés elvén alapszik, mely szerint a célpont motorja által kitermelt, s a légtérbe bocsátott hőenergia nyomán „kap szagot" a kioldott szerkezet. Használhatóságát tekintve, a Sidewinder közeli légi célpontok ellen a legeredményesebb, míg a rakétacsalád ma használatos „l" típusjelű darabjai már közepes távolságú célpontok ellen is jó eséllyel vethetőek be sikeresen. Az „l" típus fejlesztett tulajdonságait a rakéta finomabb tájékozódását lehetővé tevő szkenner, illetve a kioldott eszköz észlelhetőségét jelentősen csökkentő, lényegesen halkabb, s kevesebb végterméket kibocsátó motor jellemzik. A rakéta pontos előállítási költsége nem ismeretes, ám szakértők szerint érdemes legalább 84.000 dollárt magával vinnie annak, aki feltétlenül szeretne a nappalijába egy Sidewindert — nem kapni, hanem állítani.



▲ *Ezek az épületek azért ma már kicsit kevesek. Lövöm is ki mindet visszafelé.*



▲ *...affene...*

kalló munkának nevezendő. Nem elég, hogy a narrátor menüpontonként többperces kiselőadásokat tart az érintett tárgykörökben, minden magyarázat mellé a témába vágó mozik, illusztrációk tartoznak. A Trainig menüpont segítségével így bárki, aki komolyan gondolja, megismerkedhet egy F/A 18 lelkecskéjével olyan mélységekig, mely mélységeket egy szimulátor rajongó csak megkívánhat. A program alapvető jellegét egyébiránt kitűnően tolmácsolja felénk az intro videó: másodosztályú munkára valló grafikus megvalósítás, ám olyan rendezés jegyében vívnak kedvcsináló dogfightot a derék F/A 18-asok egy kötelék ellenséges vadásszal, hogy jómagam kapásból háromszor voltam kénytelen végignézni az animációt. Az új F/A 18 tehát a nyomokban idejétmúlt, ám tegyük hozzá: ma is megehető grafikus kivitelezés ellenére is ajánlható darab minden olyan egyed számára, aki alapvetően könnyen kezelhető, lendületes, ám hamisítatlan, életszerű alapokon nyugvó szimulációra vágyakozik. De télleg.

by GyZ

www.xycat.com

Xycat/Xycat

PII400(P233),128MB RAM (64MB RAM) D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ - roppant kultúrált tutorial
- lendületes játékmenet

✗ - idejétmúlt grafika
- a tájmodell különösen „szakssz"

81

Sub Command Seawolf Akula

Jó érzés egy torpedón lovagolni?

Azokon a régi szép téli estéken, amikor ott ültünk az AMIGA előtt. Majd kettétört a joystick, ahogy próbáltuk egymás kezéből kirángatni, csak hogy a másik is a játék közelébe jusson. Jó pár ilyen programhoz volt szerencsém a „nagy időkben", kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programocska elég régen debütált a játékvilágban. Ha jól emlékszem, akkor ennek a programnak megjelent egy PC-s verziója is az AMIGA-s, és a jóval előbbi C64-es kiadás után. Nem is a játék volt az igazi nagy durranás, hanem a hangulat, amit magában hordozott. Nagyon komoly kis játék volt annak ellenére, hogy néhány száz kilóbájtot foglalt csak el. Jómagam nem tapasztaltam az „első látásra beleszerettem" érzést, de idővel az egyik kedvencemmé vált. Aztán ahogy szegény gépeink felett eljárt az idő, úgy láttak napvilágot a komolyabbnál komolyabb stuffok. Például az ACE Of The DEEP, vagy a SILENT HUNTER, melynek nemsokára megjelenik a második része. Hogy ezek mennyire dobogtatják majd meg a tenger farkasainak a szívét, az még a jövő titka.

Mostanság nem mondható, hogy túl sok tengeralattjáró szimulátor, vagy hasonló program jelenne meg a piacon. Viszonylag üde színfoltnak hat a Sonalysts Software új munkája, mely a Sub Command címet kapta. Az alcímben feltüntetett két szó, a SEAWOLF és az AKULA, a manapság bevethető tengeralattjárók neveit fémjelzi. A címben helyet kaphatott volna egy harmadik is, mivel még egy típus választható a programban...

Merülés

Három farkas a tengerek ragadozói közül. Így jellemezik a készítők, a játék három nagyszerű harci tengeralattjáróját. Ismerkedjünk meg hát mi is velük.

Az első darab a SSN 21 SEAWOLF (szolgálatba állítva 1992-ben), aminek osztályában két másik társa is van.

Ezek, az SSN 22 CONNECTICUT és az SSN 23 JIMMY CARTER (jelenleg még csak tervezés és építés alatt). Felszíni 7467 bruttóregisztertonnájával (víz alatt 9137), a program második legnagyobb hajója. Őt csak az AKULA előzi meg néhány száz tonnával. Bár súlya viszonylag elég nagy, mégis a leggyorsabb a maga kategóriájában (35 csomó merülés után). Nagyon jól manőverezhető, kiváló fordulási és taktikai képességeivel az egyik legjobb hajó a programban. Méretei sem lebecsülendők, hossza több mint 107 méter. Az egyetlen apró hibája, hogy nem valami csendes. Személyzete 12 tisztből, és 121 tagú legénységből áll. Egyetlen hatalmas vízhűtésű atomreaktor szolgáltatja a meghajtást (200Mw). Merülési mélysége maximum 600 méter lehet, legalábbis ennyit mertek bevallani. Nagyon jó hasznát vesszük a programban a beépített SADS-nek (Submarine Active Detection System), azaz aktív tengeralattjáró felismerő rendszernek. 12 darab, akár atomtöltettel felszerelt Tomahawk rakétája mellett, még 18 darab Mark 48 ADCAP torpedót is magával cipel a küldetései során. Mindemellett az egyik legfejlettebb harci és taktikai követőrendszerrel is felszerelték a készítői. A játékban a fegyverzetének sajnos nem minden részét lesz módunkban kipróbálni, lévén ezek közül néhány ma még titkosnak minősül. A programban a Mark 48-as torpedókkal, valamint Tomahawk típusú földi célpontok ellen használható, és Tomahawk Destroyer Killer rakétákat lesz módunkban kipróbálni.



▲ Eme helikopter segítségével, jó kis jelzőbójákat szórnak a nyakunkra

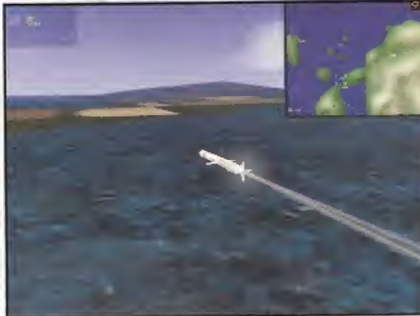
Második kedves vadászunk, a 688(I) Hunter/Killer (szolgálatba állítva 1998-ban). Ebből a típusból is kettő létezik. Lajstromszámaik, az SSN 751-770, valamint az SSN 771-773. 6330 bruttóregisztertonnájával (víz alatt 7100), a játék legkisebb hajótípusa. Sebességben a SEAWOLF-hoz hasonlatos, 28-30 csomó (merülés után). Méreteik is közel megegyeznek, a 688-as 109 méter hosszú. Lőkapacitása igen nagy, 12 darab Tomahawk atomrakétát, és kétszer 22 darab ADCAP torpedót szerelhetünk fel rá. Különlegessége, hogy két újratöltésre elegendő tartalék torpedóval is rendelkezik, melyeket kizárólag háború esetén vethet be a legénység. Mérete ugyan kisebb, mégis 14 tiszt és egy 127 tagból álló legénység szolgál rajta. Meghajtása, vízhűtésű atomreaktor (110 Mw). Speciális képességeinek egyike, hogy igen hosszú ideig képes tökéletesen manőverezni a jégmezők alatt is. Merülési mélységét, 450 méterben állapították meg. Felépítésének érdekessége még a speciális műanyag bevonata. Ez képes elnyelni a hangradarok által keltett hullámok nagy részét. A játékban ugyanazokkal a fegyverekkel szerelhetjük fel, mint a SEAWOLF-ot.

Végül a harmadik és egyben utolsó hajó, az orosz uh-KOO-la 971, avagy AKULA (az orosz haditengerészet berkein belül, csak SHARK-ként nevezik). Lajstromában később jelent meg a nagyobbik testvére, a 971U Improved AKULA, és a 971A számot viselő AKULA II. Mérete 110 méter (AKULA) és 115 méter (AKULA II). A játékon belül mind az AKULA I és II is kipróbálható majd. Súlyát tekintve a leghatalmasabb, 9830 bruttóregisztertonnát nyom (AKULA I), míg az AKULA II több mint 13000 bruttóregisztertonna. Sebessége 33 csomó, merülés után (felszínen kb. 10 csomó). Fegyverei nagyban eltérnek az amerikai mintától. SKVAL típusú rakétatorpedói nagyszerűen használhatóak mind az ellenséges tengeralattjárók, mind a rombolók ellen. A SCUD-hoz hasonló taktikai cirkáló rakétáival stratégiai atomfegyverek bevetésére is alkalmas, amit 6 vetőcsőből képes kilőni. Meghajtását, egy minden eddiginél nagyobb teljesítményű vízhűtésű atomreaktor biztosítja (230 Mw). Speciális tulajdonsága, hogy rettentően csendes meghajtással szerelték fel, ezért szinte észrevehetetlen a víz alatt. Könnyen végezhető vele vízi aknák és a Destroyer Killer (víz alatti aknahordók) telepítése. Személyzete hihetetlenül kevés, mindössze 28 tiszt és 45 matróz szolgál rajta. Mint már említettem, nagyon csöndes hajóról van szó, de azt hozzá kell tenni, hogy ezt csak alacsony sebességen





▲ Ez a rádió, de hogyan kell életet lehelni beléje???



▲ Ég veled Saddam

▲ *Gyanítható, hogy a szakácsuk csapnivalóan odaégette a reggeli rántottát*

(kb. 18 csomó) képes produkálni. Besorolását jól jellemzi, hogy az eddig legcsendesebbnek beállított Los Angeles osztályú hajóknál is csöndesebbnek bizonyult. Maximális merülése kb. 600 méter, de a szakértők szerint ennél is mélyebbre képes magát leküzdeni (azonban ez titkos információ). Érdekessége még a hajótest borításában keresendő, ami a legnagyobb mértékben képes leárnyékolni a belülről kiszűrődő mechanikai zajokat. Ezt úgy érték el, hogy minden egyes meghajtó egységet és zajos pontot külön-külön leszigeteltek, és elkülönítettek egymástól.

Kapitány a hídon

Hát az irányítás szimulációjára egyetlen rossz szavam sem lehet. Mint a leghitelesebb valóságban. Elsőre nem megy egyszerűen a dolog, hiszen ne felejtsük el, hogy csak a műszereinkre hagyatkozva fogunk a víz alatt navigálni. Mindezt bizony meg kell szokni, ezért nem árt az elején egy könnyebb gyakorló, vagy tanuló küldetést kiválasztani. Természetesen előre kreált missziók, és sokkal nehezebb, és több gondot jelentő küldetések közül válogathatunk. A missziók neve mellett felsorakoztatott csillagok jelzik annak a nehézségi fokozatát, míg a campaign menüben külön fokozatok választhatóak. És most nézzük a közel sem egyszerű irányítást egy képzeletbeli feladaton keresztül leírva. Először az F6 és az F7 gombok segítségével állapítsuk meg a jelenlegi helyzetünket. Mindezt a lehető legpontosabban úgy tehetjük meg, ha a térképen a hajónkat jelző pontra tesszük a kurzort. Ekkor megjelenik a helyzetünk a hajózásban megszokott számjelzésekben is. Ezek után nyomjunk F1-et. Meglehetősen bonyolultnak tűnhet a megjelenő képernyő, ahol hajónk irányításának összes teendőit végezhetjük el. Középen a STERN és a BOW feliratok alatt, a kétoldali csűrőlapátokat állíthatjuk be, azaz itt végezhetjük a gyors vagy finom fordulást és irányon tartást. Mellette az ENGINE felirat alatt találhatjuk, a motor meghajtásnak állapotát. Bal felé húzva (max 2/3) hátrafelé haladunk, jobb felé előre. Lent, bal középen láthatjuk és állíthatjuk a mélységet (DEPTH). Az ACTUAL szó alatti érték jelzi a jelenlegi mélységet, míg az ORDERED alatti feliratra kattintva állíthatjuk be a kívántat. Jobb középen látjuk a sebességjelzőt, melyet a mélységjelzőhöz hasonlóan állíthatunk kényünk-kedvünk szerint. A jobb felső szélen látható COURSE mutatót állítva fordíthatjuk azonnal, 360°-os körben a hajót. Bal felső szélen látjuk a ballaszt állapotát, alatta a szellőztetést kapcsolhatjuk ki és be. Bal szélen legalul a vészleállítás kapott helyet. Középen fent a levegő állapota, mellette a periszkóp állapota jelzik. F2-re jön be a jóval különlegesebb hangradar. Használata nem túl bonyolult, inkább különleges. Be kell állítanunk a hatótávot és a visszaverődési idő mértékét (TIME AVERAGE), legfelül pedig a vizsgálni kívánt hullámhosszokat. Legalul foglal helyet a hátsó és első szonárt kiválasztó billentyű. F3-mal rádiózhatunk, fogadhatjunk és ki is adhatunk rádióüzeneteket. F5-re a víz alatt helymeghatározó (és úgynevezett akadálytérkép) látható. Az F6-os billentyűt már csak a cél becserkészése után kell használnunk. Ez a célzó képernyő és fegyverrendszer szabályzó menü. A térképen kiválasztjuk a célt, majd a jobb oldali menüben a célnak megfelelő fegyverzettípust, aztán pukk. Az F7 egy ritkábban használatos taktikai térképet aktivál, melynek inkább a stratégiai feladatoknál lesz szerepe. Végül említsük még meg az F8-at, ahol a periszkóppal kukkolhatunk bele a nagy kékségbe. És most a küldetés, de csak nagyjából. Határozzuk meg a helyzetünket. Ezután az adatok ismeretében kezdjünk el cirkálni egy szabadon választott irányba, miközben vadul szonározzuk a tengert. Időnként nem árt lelassítani, és periszkópmélységbe merülni, ahol a véletlen előkerülő rombolókról szerezhetünk időben tudomást. Ha van hangkontakt, lassítsunk, és kerüljünk az ellenség mögé (ez egy könnyű taktikának bizonyult). Tengeralattjáró esetén legyünk nagyon óvatosak, hiszen neki is lehet hátsó hangradarja, amivel pillanatok alatt felfedez minket. A megközelített célpontnál vegyük figyelembe annak távolságát, majd a fegyverválasztó képernyőn célozzuk be. Ha minden oké, akkor mehet a tűzparancs. Rombolóknál jobb, ha jóval eléjük kerülünk és aknásítjuk a tengert, de torpedóval is kifüstölhetőek. Nagyon izgalmas jól kiszámítani a hajóink közötti távolságból és a torpedó sebességéből adódó célzás eltérését (ha nem célkövető a torpedó, akkor ki kell számítani, mennyivel lövünk „mellé").

▲ *Készítsünk egy jó fotót az albumba*

Summárum

Nagyon hangulatos, de nem egy „vörös október". Az irányítás valamennyire eltér a három típusnál, de könnyen alkalmazkodik az ember. Ami engem zavart, az nem más, mint a nehézkesen beindítható küldetések. Szinte mindenhol vár az emberre némi tengerfenék kutatás és hajókázás, mire elérjük az a célpontjainkat. A sima missziónál ez az idő akár egy órára is duzzadhat, hiszen nem biztos, hogy pont egy hajó, vagy tengeralattjáró irányába kezdünk menni. A végigjátszásban viszont nagyon sok színes és érdekes küldetés kapott helyet. Szerencsétlenül járt felderítő gép utasainak megmentése, túszszabadítás, veszélyes biológiai fegyvereket szállító hajók elpusztítása, terrorista cselekmények megakadályozása, kalózok eltakarítása, és még sok egyéb izgalmas rész van. Grafikailag egy közepes szintű programot ismertem meg az SEAWOLF személyében, ahol maga a játék és a szimuláció kapott elsődleges szerepet. Eme szempont mindenesetre csakis az előnyére vált a játéknak. És legvégül még egy kis infó azoknak, akik a szóban forgó szerkentyűkről szeretne megtudni néhány érdekességet. Látogassák meg a www.military.com, www.fas.org, és a www.warship1.com weboldalakat.

-Uriel-

www.subcommand.ea.com

ElectronicArts/SonalystsSoftware

PII700(PII433), 128MB RAM (64MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ -hangulat -gyors grafika -szuper szimuláció

✗ -lassú a kezdet -nehéz az irányítás

70

Sheep Dog &Wolf



Kutyaharapást farkasszőrivel

Gyakran nehezemre esik bevezetést írni egy-egy cikkhez. Az elmúlt egy évben szinte minden rajzfilmeken alapuló — úgy nevezett „gyerekeknek-szánt" — játék tesztelése az én feladatom volt. Talán azért, mert szívesen játszom ezekkel a fajta játékokkal. Talán azért, mert ezt vállalni is merem. Talán azért, mert sokszor gondolom úgy, hogy a platformjátékok alapkövei voltak minden számítógépes játék fejlődésének.

Sokan úgy gondolják, mára ez a műfaj csak gyerekeknek való. Sokan úgy gondolják, nem elég fantáziadúsak, nem elég izgalmasak, talán, mert nincs bennük elég *vér*... gyakorlatilag egy csepp sem.

Ilyenkor irigyen gondolok a konzolosokra, hiszen nekik folyamatosan kijut a platformjáték áldásból, míg mi PC-sek — azok, akik még napjaink játékdömpingjében is látunk elég fantáziát ezen műfaj képviselőiben — sóváran gondolunk a régi szép időkre, amikor kedvünkre ugrálhattunk, ügyeskedhettünk a fejlesztők virtuális fantáziavilágaiban.

Szeretem a platformjátékokat...

Ha valaki azt gondolná, ezzel le is tudtam szerzői mivoltom által megkövetelt bevezető-adagomat, az téved. A bevezető csak most jön.

Kissé szokványosabb, mint a fentiek, de nézzétek el nekem☺

Szóval, aki rendszeresen olvassa a KBytot, az tudhatja, hogy nagy rajongója vagyok a Warner bratyók nevével fémjelzett rajzfilmeknek.

Ezek közül is különös tekintettel vagyok azon opuszok iránt, amelyek nem törődnek holmi történetnek nevezett formátumok leképzésével, egyszerűen felvázolnak egy szituációt, aztán durr bele — van vagy kétszáz rész, amely mind az adott szitura épül.

Ilyen volt például a Kengyelfutó Gyalogkakukk. A szánalomra méltó prérifarkas és az áldozati bárányul szánt (?) madár shakespeari esete...

Nem is magyaráznám tovább.

És ilyen a pásztorkutya és a farkas ősi konfliktusát feldolgozó rajzfilmáradat is, amely bár hazánkban nem túl ismert, a tengeren-túlon (lásd Cartoon Network) kellő népszerűségnek örvend.

Az említett szituáció a következő nagyon egyszerű és természetszerűleg adott darwini megállapításon alapszik:

A farkas legfőbb ismérve az éhség

Ebből kiindulva mondhatnók, hogy a farkas mindent meg is tesz annak érdekében, hogy stílszerűen „farkaséhségnek" nevezendő vágyait csillapítsa. Ezzel szemben pásztorkutya kománk igyekszik minden elérhető eszköz (értsd: testi ereje és feszült figyelme) bevetésével megakadályozni őt ebben. A helyzet komikumát növelni hivatott az a tény, hogy hőseink mintegy munkaszerűen végzik a természet és az alkotók által meghatározott feladatukat: a napi munkaidő lejártával mindketten blokkolnak, és irány haza.



Másnap minden elölről.



Jóllehet, a közelmúltban majd minden Warner-közeli témát feldolgoztak már játék formájában (több-kevesebb sikerrel), ezen téma mindeddig parlagon hevert. Sokszor hajlamos vagyok rá, hogy dicsérjem az ilyen témájú stuffokat. Legfőképp a cikk legelején említett szempontok miatt. Mégis, nagyon hosszú út vezetett odáig, hogy a rajzfilmek számítógépes játékként való újrahasznosítása elérje azt a pontot, amikor valóban azzá válnak, amire hivatottak. Üdvözlégy Sheep Dog & Wolf, az Úr van Teveled, de legalábbis minden efféle game fejlesztőinek azon nemes célja, hogy a kedves játékos felülemelkedjen előítéletein, és kitüntetett figyelemre érdemesítse az anyagot.

Ez itt a szokásos Monty Python idézet helye...

A Sheep Dog & Wolf valóban túllép az efféle karakterek köré épített játékvilágok sztereotípiáján, mind játékmenet, mind megjelenítés tekintetében.

Lelkiismeretes teszterhez híven vegyük először a játékmenet finomságait. Platformjáték nuku. Taktika. Tervezés. Előrelátás. És nem kevés érzék a helyzetkomikumból adódó lehetőségek kihasználáshoz.

Ezekre lesz szükségünk, ha a játék teljes mivoltát kiélvezni vágyunk.

A szitu ugyebár adott (úristen, ezt már vagy tizedszerre írom le, így, ebben a formában...☺): birkát kell lopnunk. Az éhség — vagy mittoménmi — nagy úr. A pásztorkutya természetesen nem vehet minket észre. Ezt többféleképpen is kibulizhatjuk.



Először is: a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, ha bekerülünk az ellen látósugarába, és azt is, ha figyelme fokozottabbá válik. Zöld-narancs-piros színátmenet, mint azt a tutorial kellőképpen kielemzi, ha van türelmünk végignyomni azt is — mindenestre erősen javasolt.

Ez még kivitelezhető is, főleg, hogy olyan lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, mint elrejtőzni egy bokorban — ilyenkor túlméretezett pulink akkor sem vesz észre, ha az orra előtt illegetjük magunkat, feltéve, hogy ránk irányuló tekintete esetén mozdulatlanná dermedünk.

A birka azonban még mindig nincs a kezünk közt...

Végy némi szerves birkatápot, és hintsd el nem túl messze egymástól, lehetőleg valahol a birka közelében kezdve a szórást. Esetleg vesd be a mindent-lebíró-femme-fatale-sheep-







parfümöt, hogy a birkák férfiúi ösztöneiknek szíves-örömest engedve rohanjanak karjaidba. Ilyen, és ehhez hasonló eszközök állnak rendelkezésünkre, hogy



kijátszhassuk a pásztorkutyát.

Persze ezzel még semmi sincs megoldva, hiszen a birkának el is kell jutnia a célt jelölő körbe — amely nem ritkán elérhetetlennek tűnő pozícióban leledzik. Ilyenkor jönnek képbe a dinamitok, rakéták, és más hasznos eszközök.

Már a kezdeti pályák egyikén is egy szívemet melengető szituációba botlottam: adva vagyon egy rozoga híd, amely csupán egyetlen személyt bír el egyszerre. Nem elég tehát a birka elrablásának kivitelezése; a táp kiszórásával kell elcsalnunk őt a híd túloldalára, hogy a helyére cipelhessük. Viszont egyszerre csak adott számú táp lehet nálunk, és ez nem elég a híd végigszórásához, valamint a birka is igen gyorsan eszik. Tehát a táp folyamatos szórása, mint csalogatási módszer, nem megoldás.

A szitu igen egyszerű — játékos kedvemnek engedve azonban több embernek is feladtam a kérdést: mi is a teendő. Az esetek többségében az emberek nem jöttek rá rögtön a helyes megoldásra, úgyhogy én sem árulom el — mindenesetre ezen helyzet vázolása némiképp tájolásként szolgálhat, miként is kell elképzelnünk a Sheep Dog & Wolf feladványait.

Legtöbbször tehát a logikára, és a jól irányzott helyzetfelismerésre lesz szükség.

Megesik azonban, hogy ugorásra, futásra kényszerülünk, vagy egyéb akrobatikus mutatványokat kell végeznünk: akár repülhetünk is!

A legfontosabb alapelv: minél hatékonyabban kihasználni a rendelkezésünkre álló eszközöket. Ehhez nyújt segítséget a térkép opció, amely alapvető funkcióján kívül afféle súgó feladatot is ellát: a felhasználható tárgyakhoz is itt kaphatunk instrukciókat. A küldetés-specifikus eszközök használatához mindig igénybe vehetjük a kérdőjellel ellátott táblákat.

Hadd ne ragozzam tovább: agyat tornáztató játékról van szó.



Grafika, miazmás

Azt már megszokhattuk, hogy az ilyetén irányú játékok megjelenítése a rajzfilmek képi világának visszaadására törekszik. Azt is megszokhattuk, hogy többnyire sikerrel.

A Sheep Dog & Wolf azonban minden eddigi kezdeményezést túlszárnyal. Jobb. Több. Szebb. Ez jellemző rá. Majdnem tökéletes látvány. Olyan mértékben növeli ez a játékélményt, hogy azt nem is igazán lehet elmagyarázni úgy, hogy nincs előttünk maga a játék. Minden karakter baromi jól fest, egyaránt tükrözi a rajzfilm képi világát, és a korhű 3D megjelenítést. Valahol a kettő közt, tökéletes összhangban.

A hangokra sem lehet panasz, a már megszokott Warner szinkronok, és dinamikus zene — hangulatos, mit ne mondjak.

És végül:

Örülök, mert végre eljutottunk odáig, hogy olyan anyagot vehetünk a kezünkbe, amely nem él vissza a népszerű karakterek nimbuszával, amely nem arra törekszik, hogy mankóként használja őket eladhatóságához.

A Sheep Dog & Wolf nagyon jó játék. Nem a szokványos rajzfilm adaptáció, hanem igazi inyencség.

Ajánlom mindenkinek, aki szereti ezeket a hősöknek nem igazán



nevezhető figurákat, vagy egyszerűen nem rest némi szellemi tornára bírni agyát.

A Sheep Dog & Wolf talán nem csak egy kezdeményezés. Inkább útmutató. Irányjelző.

Ilyennek kell lenni minden ehhez hasonló játéknak. Nem csak felhasználni a szereplők népszerűségét, hanem tényleg valami élvezhetőt kerekíteni köréjük.

Ha létezne olyan lista, amely az év kellemes csalódásait lenne hivatott osztályozni, a Sheep Dog & Wolf előkelő helyet foglalna el rajta.

Frankón.

VargaB.



www.looneytunesgames.com

Infogrames / Rebellion

PII400 (PII300) 64 MB RAM (64 MB RAM) D3D!

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - kiemelkedik a hasonszőrű stuffok sokaságából - gyönyörű grafika

✗ - kevés pálya

92

FA Premier League Manager 2002

Én szeretem a focit

Amikor a magyar futballstadionok környékén uralkodó állapotokra gondolok, Törpapa jut eszembe. Sinkovits Imre senkivel össze nem téveszthető hangja csendül fel a fejemben. „Törpikéim, a falu rohad." Ahogy a magyar labdarúgás is. Eljutottunk oda, hogy az „aranylábúak" szánalmas játékukkal már csak a pénztárcájukat képesek megtölteni, a stadionokat (már régen) nem. Ha néha mégis kettőnél többen kíváncsiak rájuk — mondjuk egy válogatott mérkőzés kapcsán —, akkor leblokkolnak, és valami olyan lélektelen produkcióval állnak elő, hogy én szégyellem magam a televízió bekapcsolva tartásából származó árampocsékolásért.

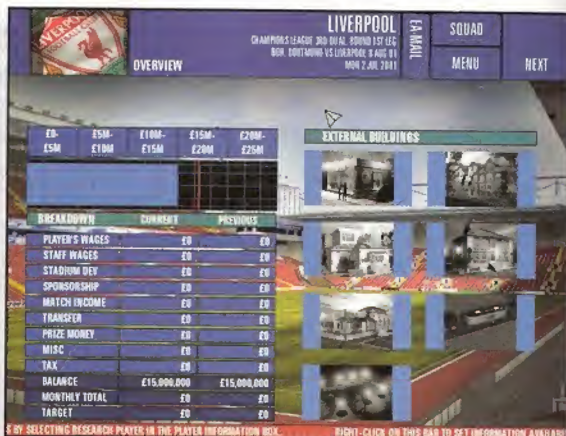
Nagyon beteg a magyar foci, így a futballszerető PC-tulajdonosnak már csak két lehetősége maradt, ha minőségi labdarúgásra vágyik. Vagy csak akkor kapcsolja be a tévét, ha olasz, spanyol, német, stb. bajnokikat közvetít a fizetős sportcsatorna, vagy saját kézbe veszi az irányítást, és leül a monitor elé.

Tegyük fel, hogy a fent említett futballszerető PC-tulajdonosnak van affinitása a menedzserprogramok iránt. Ebben az esetben nagy valószínűséggel az EIDOS Championship Managerével játszik évek óta. Persze elképzelhető, hogy megnézte az EA Sports konkurens termékét, a FA Premier League Managert, de hamar ráébredt arra, hogy a CM összetettségével és taktikai lehetőségeivel a tengerentúli cégóriás üdvöskéje nem veheti fel a versenyt. Ezzel a ténnyel az Electronic Arts-nál is tisztában vannak. Ennek tükrében nem is meglepetés, hogy a FAPLM 2002-es epizódja olyan területen próbálja meg kimutatni oroszlánkörmeit, ahol a Championship Manager gyengébben teljesít. Ez pedig a választható csapatok száma mellett a mérkőzések megjelenítése. A lemaradás ilyen módon történő csökkentése persze érthető, hiszen bolond lenne az EA Sports egy jól bevált engine-ről nem lehúzni a lehető legtöbb bőrt.

Meglepődve tapasztaltam, menyire mostohán is bánik az EA az FA Premier League Manager 2002-vel. Jelen cikk megírásának pillanatában — az októberi megjelenés ellenére — még nem él a hivatalos site. Sőt, az easports.com-on még a tavalyi FAPLM-ről sem tesznek említést. Egyedül egy német honlapon találtam némi használható információt a programról.

Mivel egyrészt elég régen játszottam focimenedzser programmal, másrészt az előző részt sem ismerem, első lépésként előkerestem az 576 tavaly szeptemberi számát, amelyben terítékre került a FAPLM2001. Amit olvastam, az több mint bíztató volt, hiszen Szöcske szerint a programban szinte minden megvolt, ami egy olyan játékba kell, amelynek nem titkolt célja a Championship Manager trónfosztása. Azóta eltelt egy év, így — szerintem jogosan — reménykedtem abban, hogy nagy áttörésnek leszek szem- és fültanúja. Ezzel a hozzáállással fogtam hozzá a játék feltelepítéséhez. Erről csak annyit, hogy a teljes installációhoz 576MB szükséges, ami nem kevés, de manapság már nem is mondható szokatlanul soknak. Gyors kettős kattintás a FAPLM parancsikonjára, és indulhat a menet.

A választható csapatok száma nem



kicsi. Anglia, Németország, Spanyolország, Olaszország, Franciaország, Skócia, Hollandia és Belgium bajnokságaiba csöppenthetünk bele. A programban magyar klubcsapatok (FTC, MTK, Győr, Újpest, Kispest, Debrecen, Dunaferr és a válogatott) is szerepelnek, de csak mint ellenfelek. A magyar társulatok játékoslistái ha nem is frissek, legalább valódi neveket tartalmaznak. Átböngésztem a stáblistában szereplő neveket, és kizárásos alapon úgy döntöttem, hogy ezek az adatok Kovács Balázs munkáját dicsérik.

A csapatválasztás után a főoldalra érkezünk. De várjunk csak! A látvány, amely fogad, roppant ismerős... 576 előránt, FAPLM2001-nél kinyit, képet megnéz. Hoppá! A kezelőfelület csaknem pixelről-pixelre megegyezik. Miután gyorsan átfutottam a játék főbb menüpontjain, rá kellett jönnöm arra, hogy a program csupán néhány apró újításban és a frissített játékoskeretekben különbözik elődjétől. Éppen ezért lemondanék a cuccos részletes bemutatásáról, helyette előbb az újításokról szólnék bővebben, később pedig néhány tippel szolgálnék az érdeklődőknek.

Újítások

Az átigazolási piac ráncfelvarráson esett át. Egyrészt megfelel a FIFA és az UEFA idei előírásainak, másrészt új opcióval gyarapodott. Mostantól, ha szeretnénk megvenni egy játékost, a számítógép képes ellenajánlatokat tenni. Ilyenkor nincs más választásunk, mint „meccselni" a vetélytárs által felajánlott összeget, vagy lemondani a kiszemelt aranylábúról.

A meccseket idén „Fastview" módban is figyelemmel kísérhetjük. A könnyen áttekinthető kijelzőről többek között leolvasható a játékosok fizikai állapota, mutatott formája, és az eredmény is.

Csapatainkkal az eddigi eggyel szemben most már három felállást is begyakorolhatunk. Nekem például volt egy támadó (agresszív támadó- és védőjáték), egy semleges (ha szerettem volna megőrizni az eredményt), és egy védekező felfogású (lesreállításra és kontrákra épülő) formációm.

Új kezelőfelületen koordinálhatjuk az edzésmunkát is. Mostantól csapatunkat különböző csoportokba oszthatjuk, és ha kedvünk tartja, minden napra más-más felada-



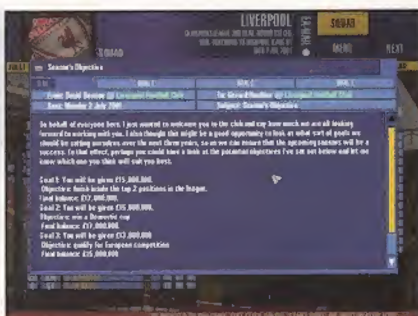
▲ 3-4-3 vs. 4-4-2



▲ Süvít a labda a hálóba balra



tot szabhatunk ki játékosainknak. Természetesen nem kötelező ezzel szöszmötölnünk; ha beállítjuk, a pályaedző is képes ezen feladatok ellátására, nekünk elég annyit megadnunk, hogy szeretnénk-e a meccs utáni napon is edzést tartani, vagy nem.



▲ *E-mailt kaptam*

Tippek és tanácsok

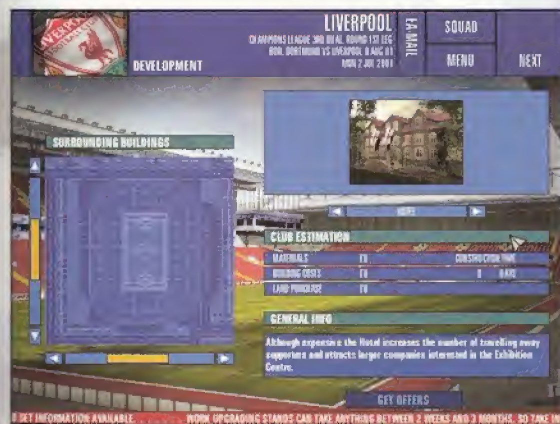
Játékosvásárlás esetén vedd figyelembe a következőket. Ha kiszemelted saját csapatában a kezdő tizenegy tagja, többet kell érte fizetned. Igyekezz olyan játékost találni, akinek az anyaegyesületében több, az övével megegyező poszton szereplő csapattársa is van. Azt se feledd, hogy a játékosok nem szívesen teszik át székhelyüket alacsonyabb presztízsű egyesületbe.



▲ *Néhány liga, pár csapat*

A játékosok edzettsége több dologtól is függ. Ha egyéni edzéstervvel dolgozol és hosszú távra tervezel, ügyelj arra, hogy fiaid kiegyenlített terhelést kapjanak. Ha szeretnéd, hogy egy embered gyorsabban fejlődjön egy általad meghatározott területen, erre is lehetőséged nyílik a „Boost training" opció aktiválásával. Vigyázz! Ilyenkor egyrészt sokkal nagyobb sérülésveszélynek teszed ki a delikvenst, másrészt a fejlődés, ugyan látványos lesz, viszont csak néhány hétig fog tartani. Ha nem te vezeted az edzéseket, igyekezd a lehető legfelkészültebb szakmai stábot összeállítani, és a legoptimálisabb feltételeket biztosítani.

Tartsd szemmel az ifiket! A rájuk költött pénz jó





▲ *Készül a győztes taktika*

befektetés, hiszen a megfelelő utánpótlás elengedhetetlen a csapat fennmaradása szempontjából. Ha úgy ítéled meg, hogy valaki megérett arra is, hogy bemutatkozzon a nagycsapatban, készülj fel arra, hogy az ifjonc teljesítménye az első pár hétben vissza fog esni. Aggodalomra azonban semmi ok: hamarosan hozzá fog szokni a nagyok között tapasztalható hajtáshoz.

Igyekezd addig variálni a formációkat, amíg legjobb játékosaid kivétel nélkül a nekik megfelelő poszton játszanak. Amíg nincs elég pénzed a megálmodott feláláshoz igazítani a játékoskeretet, addig az „Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér" elvet kövesd.

A játék kezelőfelülete és tálalása a fentieken kívül változatlan maradt. A program legnagyobb erőssége továbbra is a butított FIFA-engine, és a 3D-ben pompázó közvetítés. Ezzel nekem csupán az a bajom, hogy a játékosok mozgása és reakciói nekem továbbra is túl mesterkéltek. Az mondjuk tetszik, hogy a taktikai utasításoknak meglátszik az eredménye, és a játékosok szemmel láthatóan igazodnak az általam megadott irányelvekhez, és az sem rossz ötlet, hogy be tudunk kiabálni a pályára. Én, miután megnéztem az összes lehetőséget, a „Fastview" mód mellett döntöttem. Áttekinthető, nagyon sok hasznos adat leolvasható a képernyőről, és nem is túl hosszadalmas egy-egy meccs végigülése. Persze nem akarok senkit befolyásolni, szeretném, ha mindenki megtalálná a neki tetsző nézetet.

Szerény véleményem szerint a FAPLM2002 lemezén található újdonságok száma még egy kiegészítő lemez megjelentetését is feleslegessé tenné. Nevezzük patch-nek. Nekem egyre inkább úgy tűnik, hogy az EA Sports nem bírja a saját maga által felállított éves ütemtervet. Az NHL, az NFL és a FIFA sorozat még csak -csak tartja magát, de az NBA Live idén már meg sem jelenik (talán egy hivatalos keretfrissítésben bízhatunk), jelen program pedig csalódást okozóan kevés fejlesztést tartalmaz a tavalyi verzióhoz képest. Húzzatok bele fiúk!

Bazska



Madden NFL 2002

Ha kevés a heti egy háború...

Az amerikai foci roppant érdekes sportág. Adott egy dobásra vagy rúgásra teljesen alkalmatlan labda. Adott két, a mozgást szinte lehetetlenné tévő védőfelszerelésbe bújtatott csapat, akik szeretnék a játékszert az úgynevezett célterületre juttatni (touchdownt elérni). Adott egy európai szemnek szokatlanul szaggatott játékmenetet nyújtó, mégis teljesen logikusan felépített szabályrendszer. Végül pedig adott az Egyesült Államokban észszerű keretek között megvásárolható legmodernebb technika, amely a tévéközvetítéseket a lehető legélvezetesebbé varázsolja.



▲ *Touchdown után előbb nyújtok kicsit...*

Ha van rá módom, szívesen megnézem a heti NFL-összefoglalókat. Imádom azokat a jeleneteket, amikor a quarterback csapattársai fedezékében egyre csak hátrál, miközben szeme idegesen pásztázza az úgynevezett passzsávokat. Hirtelen megvillan a szeme, amely egyértelműen jelzi, lehetőséget lát egy átadásra. Már dobásra lendül a keze, amikor a képernyő szélén feltűnik egy védő, akinek sikerült átverekednie magát az emberfalon. Csak egy célja van: földbe döngölni a quarterbacket. Ő ezt még nem tudja, nem tudhatja. Meglendül a keze. A labda útnak indul. Ebben a pillanatban elüti a százkilós expresszvonat. Teste a fizika törvényeinek engedelmeskedve, az anatómia tankönyvekben viszont sohasem látható módon csavarodik ki, mielőtt a hústorony maga alá temetné.

A bajnokság döntőjét, az úgynevezett Superbowlt pedig semmi pénzért nem hagynám ki. A meccs félidejében megrendezett „halftime show" az amerikai profizmus egyik legékesebb példája. A húsz perces szünet alatt a játéktér közepén tizenöt méter magas színpad épül, majd a műsor után eltűnik. A két építészeti bravúr között sztárok (idén Britney Spears, az 'N Sync, az Aerosmith és Nelly voltak a fellépők) adnak tíz perces minikoncertet.

Az idei döntő technikai újítása az volt, hogy a stadionban egymástól úgy ötméterenként elhelyeztek egy-egy kamerát. Az ismétlések alatt a kép (például amikor a quarterback passzolni készült) néha megmerevedett és a'la Matrix körbefordult egészen addig, amíg a lehető legoptimálisabb szemszögből nem láthattuk a játékteret és a labda útját. Egyszerűen nem hittem a szememnek. Egy szó, mint száz: nekem bejön az amerikai foci.



▲ *...aztán jöhet az őrjöngés*

A jelek szerint az EA Sportsnak is, hiszen tizenkét éve készítenek programokat erről a sportágról. Bizony bizony, az első Madden 1989-ben jelent meg Apple II-re. Pedig nem egyszerű a feladat, hiszen egyszerre több mint húsz játékos mozgását kell mesterségesen koordinálni. Sajnos a tavalyi epizód több szempontból is kifejezetten szerencsétlenre sikeredett. A játék egyik fő eleme, a labdával való futás szinte teljesen használhatatlan volt, és a nehézségi fokozatok elkülönítését sem sikerült túl jól megoldani. A konzolos (PS2) átirat már jobban sikerült, így minden készen állt arra, hogy két év után a PC-tulajdonosok is játszhassanak egy jót.



▲ *Ami szép, az szép*

Az amerikai fociban — persze leegyszerűsítve — két támadási módot különböztethetünk meg. A „passing game" esetén a quarterback (magyar megfelelője talán az irányító lehet) a recievereket (fogójátékos) keresi hosszú előrepasszaival, akik eközben igyekeznek a lehető legtisztábbra játszani magukat, majd a bőr megkaparintása után a célterület felé indulnak. Ilyenkor a támadócsapat blokkolójátékosai a quarterbacket védik, hogy az egyrészt minél tovább várhasson a passzal, másrészt nyugodt körülmények között indíthassa útjára a bőrt.

A „running game" esetén az irányító a buli után egyből leadja a labdát egy — általában fürge és ruganyos — futójátékosnak, aki igyekszik a célterülethez a lehető legközelebb futni a hóna alá szorított játékszerrel. A blokkolók ilyenkor elsősorban őt védik.

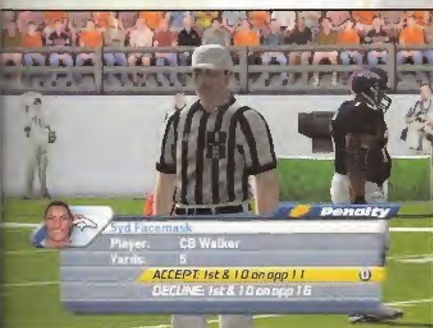
A gond a Madden NFL 2002-vel az, hogy ezen támadási módok egyike sem sikerült túl életszerűre. A passzolás egyszerűen túl könnyű. Ugyan a védők a rövid átadásokat még csak-csak lefülelik, de a leglátványosabb, ötven-hatvan méteres „zsugák" ellen tehetetlenek. A tojásfoci akadálytalanul hullhat a címzett kezei közé. Egy-egy ügyesebb QB játszi könnyedséggel összedobál meccsenként 500 métert, de egy rutinos fogónak sem esik nehezére 200 méternyi átadást elkapni. Még szerencse, hogy a csapatok intelligenciája egészen részletesen — csúszkák segítségével — állítható. Rendben,

EA Sports Madden NFL 2002



Scouting Report

▲ Kiegyenlített erők küzdelme



▲ Fújd meg a sípot, fújd meg jól...

...ngoljuk fel a védőket, és csökkentsük az irányítónk és a fogóink ügyességét. Ekkor viszont lehetetlenné válik a futás. A védők kiéhezett pitbullként vetik rá magukat szerencsétlen játékosra, akinek esélye sincs pár méternél többet futni. Azt hiszem, erre szokták azt mondani, hogy cseberből vederbe. Sajnos emiatt a játék vagy elviselhetetlenül nehézzé, vagy nagyon egysíkúvá válik. Nem kell hozzá sok gyakorlás és az ember máris képes futószalagon gyártani a touchdownokat. Ha pedig ehhez hozzávesszük, hogy amikor védekezésre kerül a sor, csak véletlenszerűen tudunk a megfelelő emberre váltani, még sötétebb lesz a kép.

Pedig kár érte, hiszen iszonyatos mennyiségű munka van a programban. Az, hogy szerepel benne az NFL összes (31) csapata, beleértve az újonc Houston Texans-t is, nem meglepetés. Az már annál inkább, hogy számos európai csapat is helyet kapott a játékban. Emellett hihetetlen mennyiségű statisztika, életrajz, klasszikus csapat és szituáció vár felfedezésre. Ez utóbbiról azt érdemes tudni, hogy ha aktiváljuk ezt a játékmódot, lehetőségünk nyílik nagy meccsek, sporttörténelmi „hőstettek" újrajátszására.



▲ Elkelne Norbi ducitornája

Tovább fejlődött a „Franchise" mód is, amelyben az egész egyesület irányítása a mi feladatunk. Ha kedvünk tartja, újradraftolhatjuk (így nevezik a tengerentúlon az egyetemről kikerült játékosok játékjogának a lefoglalását) az egész ligát, létrehozhatunk saját csapato(ka)t, saját logóval és mezzel. Ha úgy tartja kedvünk, a tényleges akciót az AI-re hagyhatjuk. Ilyenkor csak az edzői feladatok lehető legteljesebb elvégzésére kell ügyelnünk. Zárójelben megjegyezném, hogy a mérkőzések automatikus lejátszását senkinek nem ajánlom. Egyenlő a meccsek feladásával.



▲ Itt a piros, hol a piros

Nem esett még szó arról a koránt-sem elhanyagolható tényről, hogy a Madden NFL a jelenleg a piacon található legszebb sportjáték, és ez a FIFA 2002 megjelenéséig biztos, hogy így is fog maradni. A teljesség igénye nélkül néhány példa. A sisakok dinamikusan verik vissza a fényforrásokat. Az árnyékok és a fényviszonyok a napszaknak megfelelően változnak. A nézők animációja lélegzetelállító. A bírók, a cserejátékosok, és az edzők teljes 3D-ben pompáznak. Nem részletezem tovább, ezt látni kell!

Egy negatívum: sajnos úgy tűnik, hogy az EA Sports ebben az évben is megmarad a saját maga által renderelt intróknál, pedig a régebben favorizált, a mérkőzések jeleneteiből összevágott filmek nekem jobban feküdtek. Nálam ebben a tekintetben az NHL 2000 videója viszi a pálmát a Garbage zenéjével.

Apropó zene, illetve hanghatások. Nem tudok elmenni amellett a tény mellett, hogy a kommentár eléggé szegényesre sikeredett. Ez főleg annak a tényében meglepő, hogy a játékot a sportág egyik legnagyszájúbb szpikeréről, John Maddenről nevezték el. A mikrofon mögött ülő fiúk némán veszik tudomásul a touchdownokat, a passzelfogásokat (interception), de még a valószínűtlenül össze-vissza pattogó tojáslabdáért folyó harcot (fumble) is. Az ütközések és nyögések zaja szerencsére menti a mundér becsületét, így — ha beleszámítjuk a mérkőzések előtt-alatt-után hallható, a tévéközvetítésekre jellemző dallamokat — összességében kellemesek a zenebonával kapcsolatos tapasztalataink.

Itt ülök tehát egy programmal, amely egyrészt gyönyörű, másrészt (a védekezést leszámítva) jól kezelhető, harmadrészt elég dögös hanghatásokkal van felvértezve. Viszont amint nekifogunk a tényleges játéknak, rá kell jönnünk, hogy nagyjából annyi köze van az amerikai focihoz, mint amennyire félelmetes film a Csupasz Pisztoly. Így nem marad más számomra, mint örülni annak, hogy elkezdődött az NFL szezon.

Bazska

Electronic Arts / EA Sports
PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM)
www.easports.ea.com

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	7

✓ - gyönyörű
- információhegyek

X - alig van köze a sportághoz
- sivár kommentár

72

MADDEN2002.EA.COM



NHL 2002

Jég veled!

Már megint csak ámulatomnak tudok hangot adni! Rengeteg cikket kezdtem már ilyen erősen emelkedett stílusban, de hál' istennek még mindig akadnak bőven olyan játékok és programok, melyek alapvetően újítják meg a szokásos rendszert, és annyival tágabb lehetőségeket kínálnak fel, hogy még mi tesztelők is (akiknek elvileg a kemény és oktató kritika a munkánk) tág szemekkel nézzük a monitort, és erősen bólogatunk.

Mindenek előtt el kell mondanom, hogy PC-n még sosem játszottam NHL-játékkal, igazából kizárólag különböző konzolokon volt szerencsém találkozni velük. Pontosan ezért vártam a dolgot, hiszen akkor lehet hitelesen tesztelni egy programot, ha előtte semmilyen információt nem tudsz róla, ami esetleg bezavarhatna az objektív értékelésben.

Erről a játékról annyit tudtam, hogy az EA Sports készítette, és tény, hogy már ez is némi szubjektivitást eredményezett a fejemben, de próbáltam még így is a lehető legjobban félretenni minden pozitív élményemet ennek a kiadó-gárdának a játékairól.

Sőt, ha már itt tartunk, kezdjük rögtön pár negatívummal: a játéknak nagyon magas a gépigénye. Ez a hivatalos sajtóanyagban nincs benne, mert ott 32 MB RAM-ról írnak, és min. 300-as prociról. Na, édes csillagaim! Nekem 256 RAM-om van, 800-as procim, és egy erősen elismert videókártyám, mégis, a játék több helyen is beszaggatott, bár tény, hogy nem a mérkőzés játékmenete alatt döcögött a kép.

A különböző animációk képtelenek folyamatos mozgásra. Pár keserves átvezető kép után gondoltam, lejjebb veszem a textúrák részletességét, de azt kell mondanom: ez sem segített valami sokat. Úgyhogy itt van az első kérdéses dolog a játékban. A másik dolog, ami nem feltétlenül negatívum: a program erős mesterséges intelligenciája.



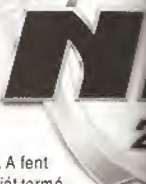
Jó másfél éve írtam az egyik PlayStation tesztemnél, hogy „túl buták a játékosok, maguktól nem passzolják a korongot, és nem gondolkodnak előre". Hát... nem gondoltam volna, hogy kb. 20 hónappal később már pont az ellenkezőjét kell leírnom, nevezetesen azt, hogy a programban túl okosak, és ebből adódóan önzőek a kedves csapattársak. Nem nagyon találkoztam még olyan játékkal, ahol úgy is tudtam gólt lőni, hogy hozzá sem nyúltam a billentyűzethez. Az első öt percben el voltam halva magamtól, mert azt hittem: ennyire jól megy a játék. A nagy fenét! Nem is értem koronghoz, valahol a saját kapum előtt bolyongtam, míg a többi játékos, látva az én használhatatlan tudásomat, szépen elkezdett támadni nélkülem. Eltartott egy ideig, mire sikerült rájönnöm, hogy milyen módon tudok bekapcsolódni a játékba.

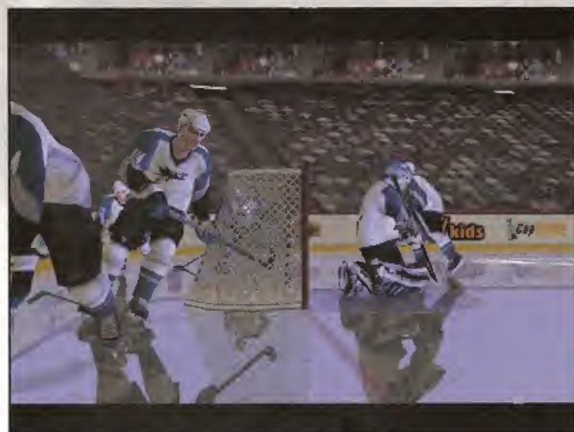


A jégkorongról mindenki tudja, hogy az egyik legindulatkeltőbb sport a világon. Ha egy hokimeccset nézünk, biztos, hogy előbb vagy utóbb két arc összeugrik, már csak az erőteljes és pörgős játékmenetből adódóan is. Ebben a programban külön rész foglalkozik a játékosok lelkiállapotával, és attól függően válhatunk egy verekedés résztvevőivé, hogy csapatunk épp milyen színvonalon produkál a jégen.

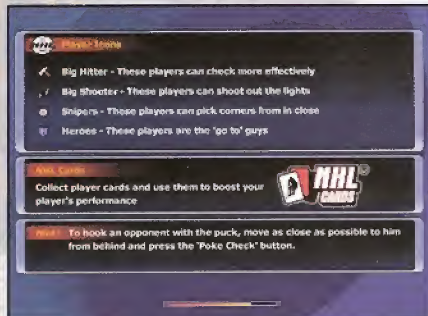
Ha 5 góllal vezetünk, valószínűtlen, hogy a mi csapatunkból bárki is ökölcsatába kezdene, viszont erősen lehetséges, hogy az ellenfelek határozottan megviselt idegei előbb elpattannak, és verekedést provokálnak.

A menürendszerekről nem igazán tudok újat mondani: amit az EA az elmúlt években kifejlesztett és használt, az a séma jelenik meg az NHL 2002-ben is. Nem nehéz a navigáció, egy menüpontot több úton is megközelíthetünk. A fent említett intelligenciát természetesen testre szabhatjuk, így elkerülhető, hogy túlságosan nélkülünk küzdjön a két csapat. Ha már a csapatoknál tartunk, a jól bevált válogatottak és klubcsapatok vannak a játékban, és természetesen saját kis csapatunkat is összerakhatjuk, akár saját





A játékosok melegítenek



Segítségek a mérkőzés előtt



barátainkból is. Itt egy kicsit időzzünk el.

A program ugyanis tudja az IYF funkciót (Inport Your Face). Ez lehetővé teszi, hogy saját csapatunk összeállításánál az általunk készített fotókat is felhasználjuk. Nem árt, ha olyan képeket raktok be, melyek semleges, lehetőleg egyszínű háttér előtt készültek rólatok, mert így a gép könnyebben kezeli. A fénykép nem lehet nagyobb 4 megánál, és csak BMP, JPG, PNG formátumban használható. Ha megvannak a képek, ezt be kell másolnotok a játék könyvtárába, azon belül a user\faces alkönyvtárba. Ha ezzel megvagytok, a játékban a Create Player menüpont alatt kattintsatok az Import gombra a játékos megjelenése (Player Appearance) résznél.

No, nem túl bonyolult, viszont baromi jópofa, arról nem is beszélve, hogy állítólag (bár én ezzel kapcsolatban szkeptikus vagyok) a további kiadásokban úgy programozzák a játékot, hogy ezek a képek szolgáljanak alapul a játék közben a hokisok arcainak. Az lesz csak a szokatlan, ha a saját arcunkat látjuk viszont az egyik játékoson. Hűűű... nem is szokatlan, sokkal inkább ijesztő.

A másik importálható dolog a zene! Ez sem rossz, bár erre már rengeteg példa volt a játékok történelmében. Ehhez le kell a játék weboldaláról töltenetek egy szoftvert, a http://www.nhl2002.ea.com/english címről. Ez a Ditty Importer-nevet viseli, és a menüpontok alatt, valamint (ami ennél sokkal jobb) a mérkőzés szüneteiben szóló háttérzenét is a ti kívánságotok szerint alakítja át. Nem kell mondanom, hogy az én játékomban akárhányszor gólt lövök az ellenfélnek, a jó öreg Metallica egyből rázendít a SAD BUT TRUE című örök klasszikusára! Ezzel lehet igazán nagyot dobni a játék hangulatán, mert mindenki jobban érzi magát, ha saját kedvencei üvöltenek a pálya szélén a hangszórókból. Természetesen minden eseménynek más zenéje van, így nem kell problémáznotok még akkor sem, ha esetleg rengeteg kedvenc zenét szeretnétek belevarázsolni a programba. Az idegenben szerzett góltól egészen a pályáról kirepülő korongig hozzárendelhettek nótákat a történésekhez, így összes kedvencetek belefér a mérkőzésbe.



▲ *Csokit, szotyit, fruttit*

Megint csak a sötét jövőképem mondatja velem, hogy ettől fogva lényegesen átalakulhat a játéktesztekben a Zene-értékelés, mivel mindenki saját dalokat pakolhat a játékba. Lassacskán nem tudjuk majd osztályozni.

Térjünk rá magára a játszhatóságra. Az elején említett csapatjátékot kihagynám, viszont az irányításról érdemes pár mondatot bepötyögni. Nem túl nehéz, viszonylag egyszerűen megtanulható az alapirányítás. Természetesen a mérkőzés előtt adhatunk némi előnyt a kapusunknak és a támadóinknak kis, ez különösen akkor jön jól, ha még az elején vagyunk a program megismerésének. Nem fogtok belegabalyodni az irányításba, erről kezeskedem. A hangulatot tekintve teljesen rendben van minden, sőt, végre sikerült egy apró segítséget is belecsempészni magába a mérkőzésbe, nevezetesen, ha a Beginner módot választjátok, a kommentátorok — akik egyébként jók, és végre nem akadoznak — a játék közben folyamatosan segítenek, és magyaráznak az ütési módokról, és a rengeteg lehetséges támadásról is. A mérkőzés közben látható grafikai megoldások is nagyon szépek, ahogy ezt egy 2002-es játéktól elvárná az ember. A korong mozgása, a játékosok viselkedése tökéletesen szimulál mindent, az egyetlen zavaró tényező az a fránya akadozás az átvezető képek alatt. Pedig azok is nagyon jók lennének.



▲ *Reflexek nélkül nem sokat érünk*



▲ *Korunk gladiátorai*

A nézők őrjöngése, a vezető-edző feszült figyelme mind-mind jól illusztrálják az eseményeket, de sajnos beszaggatnak. Remélhetőleg csak az én gépemet nem szereti a program, ebben az esetben a fent leírt 4 sort tekintsétek semmisnek.

Mindent a mérlegre téve jó játék lett az NHL 2002-ből, még akkor is, ha egyesek szerint ez a sportág nehezen játszható. A program élethű, gyors, látványos és legfőképp szórakoztató. Az EA Sports neve még mindig garanciát jelöl ebben a világban, előreláthatólag ez a játék sem bukik meg, ahogy ezt elődjei sem tették.

-aDaM-

Electronic Arts / EA Sports
PII 800 (P300), 256 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.nhl2002.ea.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ -nagyon intelligens
✗ -néha túlságosan is...

89

PARIS-DAKAR RALLY



Avagy a hamis prófétára káposztát bízni?

Kihívás és álomkép. A bátor elhivatottak és az óvatosabb álmodozók gondolatainak rabul ejtője. Két alapvető emberi érték megtestesítője: a bátorság és a kitartás próbája. És e kettő erőpróbája grandiózus környezetben — a gyönyörű, mitikus, és félelmetes Szaharában.

Kiagyalók és agyszülemények

Na, hogy a nagy lelkesedés kicsit lehűljön, itt van a walesi Broadsword kampányprodukciója, ami minden bizonnyal a PDR népszerűsítését szolgálta volna erőteljes Amaury Organisation Group (lásd box) támogatással, mert tudni illik Monsieur Auriol a nevét adta a játékhoz. Mentségére szolgáljon, hogy valószínűleg soha sem látta a korábbi évek remek pécés rali-játékait (és mint egy nyeretlen kétéves a „bálám-új-kapujára", úgy bámulhatta a tévén villódzó képeket, amit egy PS2 produkált a háttérben megbújó, bajszát ravaszkásan morzsolgató kampányfőnök legnagyobb megelégedésére), összehasonlítási alap híján pedig, ugye...

És miért éppen a Broadsword Interactive? Találgatni lehet, de nem érdemes. Az eddigi szimulátor kísérletük a Spirit Of Speed 1937 nem hagyott mély nyomokat szoftverpiac puhatalajú ingoványában. Mivel azonban a témában remélhetőleg további fejlesztők is referálnak a közeljövőben, fanyalgásnak helye van. Hát akkor nagy levegő, és essünk neki!

Bú és bánat

Már a telepítés meglepetéssel szolgál: majdnem egy giga adat kerül a hardra. Az indításkor azonban még így is kell a CD. Rossz humora van a programozóknak. A menü leírására nem jó kifejezés a puritán, sokkal inkább az, hogy NULLA. Öt apró ikon, semleges háttér előtt (talán az intro képsorai futnak kihalványítva?). A zene és a migrén puszipajtások. Ezért azt jobb is kikapcsolni az opcióknál (ellenkező esetben a verseny alatt is konstans indulatkatalizátor lesz). A grafikai beállítások a 3D effektek (köd, részecske-, és fényhatások), színmélység, és felbontás manipulálását lehetővé teszik. A felsoroltakból kettőnek a jelenlétét nem igen lehet észrevenni. A 3D effektekét, és a felbontás beállítás szerinti változását. Pedig az nem fáj, ha 2001-ben kicsattan egy játék a hasonló apróságoktól. Aztán ott van a billentyű-definiálás kérdésköre. Illogikus, túlbonyolított, nem felhasználóbarát. Az öt kicsi indiánból, izé... ikonból maradt még négy. Lássuk mik ezek!

A játékmódok és a játékos nevének megváltoztatásául szolgáló menüpont. Ez utóbbi nem igényel ismertetést. A játékmódok is csak egy keveset:

Time-Attack — a programban foglalt szakaszidőket megdöntve gyakorlatilag az egész ralit végig lehet játszani, de figyelem, csak a rekord megdöntésekor léphetünk az újabb pályára.

Arcade — Lényegében hasonlít az előzőre, de továbblépni itt is csak a négy szakaszból álló pályasor megnyerése estén lehet.

Campaign — a nagybetűs RALI. 12 szakasz, 4-4 részhajrára, vagy „gyorsaságira" osztva, 5 átvezető sivatagi pályarész, összesen kb. 300km-nyi barangolás Afrika kebelén (szavannák, dzsungelek, sziklás rengeteg, zuhatagok, miegymás).

A járműválaszték sem kecsegtet túl sokkal. 4X4-es terepjárók, néhány ismertebb típussal (Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford), motorok (szinte minden klasszikus és modern sivatagi csoda: BMW, Yamaha, Husqvarna, KTM, Kawasaki), buggyk (itt túlnyomórészt a fantáziajárgányok tartanak a készlet eréjéig), és végül a négykerekű motorok, avagy a quad-bike szekció. Tehermonstrumok nincsenek. A valós géposztályok hiánya rögtön aláássa a játék szimulátor voltát. A verseny kezdetén minden kategóriában csak az alapmodell választható, különféle színben, és feliratokkal. A választék kibővül minden teljesített összekötő szakasz (liaison) után, amennyiben a szintidőt sikerül felül-, vagy inkább alulmúlni.





Grafika és graFIKA

CMR első rész, mínusz 20%. Kilóg a lóláb. A hátsó pár. Sőt a ló...khm... tompor is. Íme a magyarázat: a menüben állítható a felbontás. De bármily lelkes az igyekezet, csak a 640x480 lel támogatásra. Meglehet, nem minden a felbontás, de az vitán felül tény, hogy minél nagyobb, annál jobb. Még mindig a felbontásról van szó ☺!

Az ég statikus, ún. skybox jellegű. A flóra hol dús, hol ritkás, azonban minden esetben 2D-s síklapok ötlettelen elhelyezése építi fel. A dzsungelek látszólagos sűrűjét is ezek a paravánszerű lapok hozzák létre, megakadályozva a zegek és zúgok szabad bebarangolását. A puszta sivatag kő és homok rengetege — igen nagy és tágas terek állnak rendelkezésre — viszont nem szab gátat annak, hogy némi vargabetű közbeiktatásával faragjunk időhátrányunkon, ha szükséges. A járgányok inkább amolyan rajzos, mint korszerű valóságutánzó benyomást keltenek. Legnagyobb jóindulattal sem lehet csillogó, tükröződő felületeket felfedezni. Sérülés modell szinte alig van, az is rémisztően gyermeteg: a kerekek, lökhárítók illetve a motorháztető leválására, illetve a







Paris-Dakar Rally

Hősök és hőstettek

1977-ben egy fiatal francia „notórius kalandkereső", Thierry Sabine eltévedt járművével az Abidjan-Nizza rally egyik líbiai szakaszának kellős közepén. Az ijesztő kaland nemhogy elvette volna a kedvét a sivatagi versenyzéstől, de olyannyira megrészegült a homoktenger szédítő varázsától, hogy arra gondolt, meg kell osztania ezt az élményt annyi embertársával, amennyivel csak lehetséges.

Törekvéseit egy évvel később siker koronázta. 1978. december 26-án az első Párizs-Dakar rali 170 fős mezőnyét a Place du Trocadéro macskakövei indíthatták útnak a félelmetes ismeretlenbe. A többek között Algériát, Nigert, Malit és Szenegált átszelő járműparádé először nyitott ablakot a vad romantika és a szegényes vályogkerítések mögött rejtőző elmaradott afrikai települések számára, ízelítőt nyújtva egy újfajta civilizáció melléktermékeiből: az ismeretlen, zajos, bűzös masinákból.

A 1986-os verseny ébresztette rá a világot, hogy a sivatag, csak úgy, mint a tenger ellenséges közeg az ember számára. Aki nem tart tőle, bizony könnyen az életével fizethet vakmerőségéért. Sabine — aki a 80-as évektől helikopteres megfigyelő szolgálatot működtetett a versenyzők biztonságának érdekében —, és négy társa életét vesztette egy légi balesetben. Persze a versenyek népszerűsége egy cseppet sem csökkent. A következő évtől Gilbert Sabine, Thierry édesapja lett a direktor, és még több nagy autógyár küldött versenyzőket a kitartás erőpróbájára. 1992-ben két nagyszerű újdonság is bevezetésre került: a GPS és az ideiglenes (10.000km-es) útvonal módosítás a dél-afrikai Cape Town városáig.

Két évvel később az idősebb Sabine szervező csapata visszalépett a rendezéstől, és a jelenlegi szervezet, az Amaury Organisation Group, Hubert Auriollal az élen vette át az örökséget. Nem is akármilyen örökséget. Franciahon legnépszerűbb sporteseménye lett a PDR. Többen kísérik figyelemmel, mint a Vandeé Globe-ot, a F1-es Világbajnokságot, vagy a Bajnokok Ligáját. 2001-ben pedig a verseny történetében először női győztest avattak az autós kategóriában.

A helyszínek változtak, városok, országok kapcsolódtak be a nagy versengésbe — indult már a mezőny Grenadából és Versaillesből, volt már Párizs-Dakar-Párizs, sőt Dakar-Dakar is. 1999-ben (a tesztelt termék is ezt dolgozta fel) a tradicionális észak-déli irány helyett nyugat-keleti Szenegál-Egyiptom ralit rendeztek. Olyan sztárok születtek, mint Ari Vatanen, Dider Auriol, Stephane Peterhensel, Edi Orioli, Bruno Saby vagy éppen a fantasztikus járműújító Jean-Louis Schlesser. A versenyzők akaraterejét több ízben halálesetek, viharok, háborúk, természeti csapások tették próbára. Talán mindezek miatt vetekszik a megbecsülés, ami a versenyt teljesítő embereknek kijár, azokéval, akik megmászták az Everestet.

Az idei év szintén rendhagyónak ígérkezik, lévén december 28-án az Artois tartománybeli Arrasból rajtol majd el a mezőny. Átszelik Franciaországot, Spanyolországot végül behajóznak Afrika felé. A kalandvágyók — amatőr és professzionális kategóriákban — a járművük technikai hátterén kívül személyenként 70.000 F-t, és további 50.000 F-t a kiegészítő felszerelésért (GPS, vészjelzők, vízumok, ellátás, hajóút, sőt a záró-bankett italfogyasztása is!) kénytelenek perkálni, amennyiben az államháztartásilag előírt két gyereken, három szobán kívül van fölösleges négy kerekük is☺.

szélvédő megrepedezésére korlátozódik. Horpadás nuku. A motoroknál, quad-bike-oknál még ennyi sincs. De a mocik esetén legalább látványos, és tetszetős a motion capture. A zötykölődés, és a borulás élvezetes, úgy kell elképzelni a viccbeli dühös kismalac óriási perecelését. („Mi van már leszállni sem lehet?!")

Az árnyékok nem hiányoznak, sőt néhol jó móka megfigyelni, hogy a versenyautó dinamikus sziluettje egészen más irányban helyezkedik el, mint a fáké, bokroké.

A fizikai modell javára pedig csak azt lehet írni, hogy legalább különbséget érezni (és látni) a kis 110-170 kilós kétkerekűek (és quad-bike-ok), illetve a másfél-két tonnás négykerekűek között. És mégis mozog a föld. Vagy csak én éreztem úgy? Történt ugyan is, hogy a talaj virtuális egyenetlenségei a négy kerékkel gazdálkodó vasakat sokkal inkább késztette instabilitásra! Padlógázzal egy hirtelen megdobódás, és máris botanika-geológia szakos tanulmányi utat voltam kénytelen a napirendi pontjaim közé iktatni. Akkor tehát, hogy is van ez? Inkább a négy szobába három gyerek, de csak két kerék!



Sorolni és feladni azt...

A gépi intelligencia, vagy nevezzünk inkább beépített időlimitnek, igen szigorú ellenfél. A sokszor egész szakaszhosszon tartó kikerülhetetlen — és a gyors haladást teljesen kizáró — hepékkel meg hupákkal karöltve pillanatok alatt óriási hátrányt lehet összeszedni. Akár már a második szakaszon, amit az utolsóig lehetetlen ledolgozni — még ha csak 2 percről legyen is szó! De mit tesz ilyenkor a (b)őszülő versenyző? Nyomatja a gázt (vagy billentyűt) mint Marci: hevesen! De sajnos ettől csak lassul a tempó, kidagad az ér a halántékon. A fémjószág meg úgy néz ki, mint Lacika kemping cangája a downhill világkupa után. Igen mély vízmosások, ledőlt fatörzsek, a talaj színébe beleolvadó többtonnás kavicsok állandó éberségre intenek. Eleinte nevetséges, később bőszítő: az ördögszekerek (Eryngium campestre) kis görgetegei képesek felöklelni egy motort utasával együtt!

A szakasz megkezdése előtt érdemes tanulmányozni az útvonaltérképet, mert sokszor alternatív útvonalat kell választani. Memorizálni sem árt, különösképpen a motorőrülteknek, mert ugye nem meglepő: nincs navigátor! Ha már elviselhetetlen mennyiségű sérülés gyűlt össze, jöhet a javítás. Bárhol, akár a folyó közepén, elég megállni, megnyomni a megfelelő gombot, és mint valami sci-fiben, — a darabosnak látszó gonosz robot — járművünk a semmiből újrateremti önmagát! A leghihetetlenebb pedig az volt, hogy számtalanszor az ilyen útközben történt reparáció után mikro-szekundumokkal, a következő (10 másodpercenként indul egy-egy versenyző) „road-warrior" telibe kapta és cafatokra szórta ismét a begyógyult járgányt. Ilyenkor csak néztem hitetlenkedő, könnyes szemmel...

A járművek motorzaja egy kaptafa. A környezettel történő interakciók zaja teljesen hiányzik, a hangulat rovására. Porfelhő ugyan van, de se sár, se semmi, ami foltot ejtene a vaslovak makulátlan kaszniján. Nézőknek még 2D-s hirdetőtáblaformában sincs nyoma... i tak dalse.

Epi és lógus

Igen szomorú, hogy egy ilyen szimpla kis tucat-játék lesz az autóversenyek legnemesebbikének a szószólója. Vagy ez talán csak egy korai béta retek, mogyoró? Nem hiszem.

A hatszoros győztes motorversenyző Peterhansel mondta egyszer: „A sivatagi éjszaka egyszerűen csodálatos. Semmit sem hallani, tökéletes üresség." Az Acclaim Paris-Dakar Rallyja is ilyen. Leszámítva azt a csodálatos dolgot...

Ender Wiggin

www.dakar-rally-game.com

Acclaim/Broadsword Interactive

PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	5

✓ - az előbb még itt volt a nyelvemen...

✗ - korszerűtlen - 2 óra alatt végigjátszható

NE LAISSEZ PAS LE RÊVE SE RÉALISER SANS VOUS

70

NHRA Drag Racing Main Event

Nyomd a gázt a hűtőrácsig, bácsi!

Gondolom, sokan kedvelik közületek a gyorsulási versenyeket. Szerencsére kis hazánk is büszkélkedhet egy hasonló próbálkozással, sajnos csak amatőr szinten. A szervezés itthon is profi, csak éppen a versenyzők amatőrök, ami természetesen nem a tudásuk színvonalára utal, hanem arra, hogy nincsenek kiforrott csapatok és egyesületek. Egy ilyen irányú összefogás nélkül nem képzelhető el komoly és nívós verseny, és amíg a helyzet nem változik, csakis egy amatőrökből álló bagázs hétvégi gyorsulásairól beszélhetünk. Az itthoni versenyeknek otthont adó hely a Hungaroring, amely elméletileg megfelelő hely lehetne akár Dragster versenyek megrendezésére is, ugyanis ennél a versenyszámnál egyáltalán nem mellékes a pálya hossza, hiszen itt az autók lassításához már fékezőernyőket és motorféket is használnának. Az NHRA Pro Stock Cars and Trucks-ban, mint ahogy a neve is mutatja széria alvázra épített autókkal kelhetünk versenyre. Tehát nem klasszikus Dragsterekkel van dolgunk, de higgyük el, ezek sem Trabant motorral vannak szerelve.

A menüben kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat, és már indulhatunk is a versenypályára. Kétféle mód közül választhatunk, az egyik a gyors verseny, a másik Race mode. A Quick Race pont alatt gyorsan elsajátíthatjuk a sebesség fokozatok adagolását és a gáz használatát. Ennél a sportnál elengedhetetlenül fontos, hogy ismerjük az autónk teljesítményét és dinamikáját, és azt, hogy az egyes sebességi fokozatok mennyire hosszúak, és azt, hogy hol pörög ki legjobban a kerék. Itt a gyors versenyben egy nagyon jó segédeszközünk van, ez pedig a grafikus fordulatszámmérő. Ez az eszköz a verseny megnyerése szempontjából kritikus fontosságú (legalábbis a kezdetekben) hiszen ilyenkor a leglényegesebb: az autó nyomatékát úgy adagoljuk, hogy a motor mindig a legnagyobb fordulatszámon maradjon, de a kerekek ne pörögjenek ki. Ezt az adagolást a sebesség fokozatok jó megválasztásával érhetjük el. Sokszor látni a gyorsulási versenyeken néhány „szuper autós pöffeszkedő vagány csávót”, aki mondjuk egy 911-es Porschevel indul, és rögtön a rajt után egy diesel I-es Golf a földbe döngöli. Hiszen ez a sportág nem arról szól, hogy tövig nyomjuk a gázpedált és kivágjuk a kuplungot, amely hatására az autónk szétkaparja magát, miközben az ellenfelünk már réges-rég áthaladt a célvonalon, itt vezetni is tudni kell. Természetesen az előző példák a „normális” gyorsulási versenyekre értendők, és nem a Dragster futamokra, de mindkét versenyszámban ugyanezen normák szerint kell eljárnunk, ha győzni akarunk. Most nézzük, hogyan is kell egy jó versenyt lefutnunk: a rajtot egy sárga, majd egy zöld lámpa segíti. A leglényegesebb dolog a start, próbáljuk már a sárgában kioldani a kuplungot, de ne túl korán, mert ilyenkor szabálysértés miatt kezdhetjük újra. A Space gombbal adagoljuk a gázt (mindig a padlóig), majd a W-vel engedhetjük ki a kuplungot, és itt kell nagyon figyelni, az első fokozatot a lehető leggyorsabban váltsuk el, mivel ha nem így teszünk, a jókora gumiszagon kívül mást nem fogunk elérni a versenyben. A sebességi fokozatokat az S-gombbal pakolgathatjuk. Természetesen a nagy gyorsulás következtében az autók orra megemelkedik, amely kissé megnehezíti a kormányzást, hiszen a saját sávunkban kell maradnunk a verseny egész időtartama alatt, ha pedig másképp teszünk, akkor automatikusan diszkvalifikálódunk. A sávban maradás nemcsak a szabályos verseny miatt kívánatos, hanem a balesetek elkerülése végett is, hiszen az ilyen nagy sebességnél a palánkkal való ütközés a lehető legnagyobb veszélyforrás. Azonban nemcsak a kormányzásra kell figyelnünk, hanem a motor idejében való leállítására is (S-gomb), amelyre egy felirat figyelmeztet minket — természetesen csak a Quick race módban. Ugyanez vonatkozik a fékezőernyő kibocsátására is, amely a Ctrl gomb megnyomásával aktiválható. A Race módban kiválaszthatjuk, hogy Truck, vagy Car kategóriában kívánunk-e indulni, majd megválaszthatjuk a verseny nehézségi fokozatát és a különféle versenyszámokat: Testing, Match, Single, Season. A képernyő alján középen tetszőlegesen válogathatunk a rendelkezésre álló versenypályák közül. A pálya kiválasztása után az autó, a csapat, majd a pilóta kiválasztása van csak hátra. A játék tartalmaz egy speciális racepacket, amely segítségével saját csapatokat, autókat, és versenyzőket variálhatunk össze, ez az extra funkció a főmenüből érhető el.



A rajt előtt még csak alapjáraton



A Funny Car-ból ilyen széles a panoráma

Grafika, hangok

A program telepítése igen frappáns, mivel egy linken kívül semmit sem pakol a masinánkra, úgy ahogy van a CD-ről fut. Ennek az igen jó megoldásnak köszönhetően kb. öt percenként fagy, amely olyan szintű Windows pusztulással jár, amely a kernelig hatol, és a fekete képernyőn már csak a reset



A fékezőernyő aktív, a háttérben a bálázott tömeg látható



Odaégett a rántottám



gomb segít. Az igazi sokk csak a következő bootoláskor következik, amikor is különféle file-ok hiányoznak a Windowsból. A testelés alatt csak 2x telepítettem újra a gépemet.



▲ *A tuti befutó*

Az intro egyszerűen lenyűgözött, hiszen régen láttam már 320*200-as felbontásba renderelt animációt, amely 1024*768-ra kihúzva olyan esztétikus volt, hogy rögtön egy Maléves zacskó után nyúltam. Az első pár frame után fejvesztve nyomtam le az ESC gombot, amely a megváltást nyújtotta nekem, szerencsére a programozók egy special feature-t is elhelyeztek, amellyel tulajdonképpen kikapcsolhatjuk a program elején megjelenő förmedvényt. A program grafikája a mai kor színvonalához mérten egy kicsit már gyenge, amelyet az enviromental bump mapping és a köd effektek fűszereztek. Szerencsére a megjeleníthető felbontás 1280*1024-ig fokozható, mivel ennek a grafikai motornak igazán sok objektumot nem kell mozgatnia, így könnyedét és zökkenőmentesen teljesíti a tennivalóját. A lejátszott versenyeket a program automatikusan rögzíti, amelyeket közvetlenül a verseny után, de később a főmenüből is visszajátszhatunk. Természetesen legjobban sikerült futamok replay fájljait lemezre is menthetjük. Sajnos a nézőpontok tekintetében a játék nem igazán büszkélkedhet, hiszen egy belső, egy helikopter, és egy pálya nézet közül válogathatunk. A hangokról csak annyit, hogy nem túl jók, de nem is túl rosszak, éppen megfelelőek. Ezt nem volt nehéz elérni, hiszen a készítőknek nem kellett mással foglalkozniuk, csakis az autók hangjával. Az intro alatti lapgitáros cincogás értékelésétől inkább eltekintenék, csakis egyetlen jelzővel illetném: hallgathatatlan.

Az NHRA Pro Stock Cars and Trucks dupla lemezes kiszerelésben került a piacra, a doboz ugyanis tartalmazza az NHRA Drag racing 2 Gold verzióját is. Ezt a játékot elindítva ugyanaz a művészi intro fogad minket, mint a fent említett alkotásban. Szinte minden egyezik, kivéve a géposztályokat és a versenymódokat. Itt is kétféle kategóriából válogathatunk, ezúttal azonban igazi monster gépeket választhatunk ki. Az egyik valódi borítás nélküli dragsterek, a másik a Funny Car-ok.

Itt a versenymód annyiban változik, hogy itt csak a gázt kell a padlóig nyomnunk az indulás időpontjában, és nem kell vesződnünk a kuplung nyomogatásával. Természetesen a két géptípus (Dragster/Funny Car) teljesen máshogy viselkedik a rajtkor. A Dragsterek orra nem emelkedik fel, hiszem nagyon hosszú a felépítményük, ezzel ellentétben a Funny Carban ülve induláskor először az eget kémlelhetjük meg. Minden egyes verseny előtt kvalifikáltatnunk kell magunkat a versenybizottság előtt.

A besorolásunk több tényezőből áll össze, ezek: a 60 feet, a 330 feet, és az 1000 feetes részidő eredmények, és természetesen a leglényegesebb az elért maximális sebesség. Ezek a tényezők döntik el, hogy éppen, milyen kemény ellenféllel kerülünk össze. Ez a verseny egy kicsit más, mint az előző futamok, itt valóban átérezhetjük, hogy milyen iszonyatos gyorsulásnak, lassulásnak, és végsebességnek vannak kitéve a versenyzők. Ebbe nagyon sok beleszólása nincs a pilótának, hiszen egy hirtelen kormánymozdulat akár végzetes is lehet. Amikor először kipróbáltam a programot, azt hittem, hogy valami nem egészen gömbölyű a játék grafikai motorjában. Csak ahhoz a látványhoz tudnám hasonlítani, amikor Han Solo az Ezeréves Sólymot fénysebességben kapcsolta. Ha egyszer elértük a kritikus sebességet (amely egy pillanat alatt bekövetkezik) az autó nem autó többé, úgy viselkedik, mint egy motorcsónak, amelyet igen nehéz egyenesen tartani. Ezért segítségként a képernyő bal oldalán egy az úttartást kontrolláló kijelző jelenik meg,



▲ *Középen látható a kis méretű turbó beömlő nyílás*



▲ *Ilyenkor pakoltam 3.-ba a masinát*

mivel ilyen sebességnél a külvilág már szinte összemosódik, és csakis a műszerekre hagyatkozhatunk. A futamokat egyénileg vagy párosan is futhatjuk. Az egyéni versenynél az óra az ellenfelünk, a páros versenynél az ellenfél legyőzése, ilyenkor nem figyelik az órát. Ez a program „egy teljesen más, de mégis ugyanaz" fagyási metódust alkalmazott a gépemen, az előző verzióhoz képest: itt nem váltott át a képernyő feketére, itt csak szépen megállt az idő, az autó hangja beloopolt, és én már nyomtam is a reset gombot. Összességében mindkét program nagy élvezetet nyújt, amelyet kissé leront az, hogy nem látjuk magunk mellett az ellenfelet, és nem bőgethetjük a V12-es motorunkat közvetlenül a fülébe. Így ebben az esetben olyanok vagyunk, mint a lovak, akik csak előre látnak. Sajnos ez sem tart sokáig, mivel ez a fajta élvezet csakis élő és gondolkodó riválisok részvételével élhető ki igazán. Mindenestre az autós programok palettája két igen érdekes kategóriával bővült, az újdonág érzése miatt érdemes kipróbálni.

KeFe™

www.moto1.net

Moto1 / Moto1

PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	3
ZENE-HANG	3

✓ - unikumnak számít
- megfelelően gyors grafikai motor

X - szörnyen csúnya intro
- hallgathatatlan zene
- gyenge grafika

65

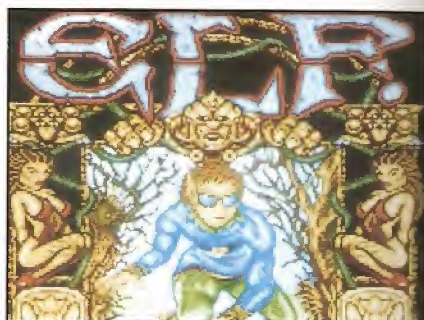
1991. október

A virágkorát élő Amiga egyik legjelesebb platformdarabja mutatkozott be 1991. októberében, ***Elf*** címen. Ötletes újításai révén a mű sikerrel nyerte meg a kor játékostársadalmát, mely újítások közül egyet el is hintek: csak akkor számíthattunk sikeres szereplésre, ha a kalandozásaink teréül szolgáló erdő béketűrő lakóinak — értsd: nyuszi, madárka, ugráló mesegomba — életét megkímélvén irtottuk halomra a Rosszakat. Hasonló elgondolás vezérelhette az ***Arachnophobia*** című film nyomán készült, C64-re optimalizált darab alkotóit is — pókparája sokaknak van, sőt emlékeim szerint Cornelius is gyakorta készült pókszerű lények kiiktatására. Így az Elf előtti gyakorlásnak is felfogható a pókiszony mielőbbi leküzdésére használatos klasszikus. Addig a pontig, míg egyikük minden igyekezetünk ellenére sem átall belecsípni egyet fedetlen bőrfelületünkbe — tudni kell ugyanis, hogy a pókok rendszerint a bőrön keresztül juttatják méreganyagukat a támadott lény véráramába.

Nem szabad ám idegeskedni: alig pár percre van a kórház, telis-tele beteg humanoidokkal, kik sápadt orcával remélnek megváltást a helyi mesterember, Dr. Stozenheim messzi földön híres szakértelmétől.

Újdonságokra fogékony egyedek akár próbát tehetnek a doki munkakörének átvállalásával is, s örömmel





nyugtázhatják: a kedves páciens csak az ő közreműködésük révén leleddzik ***Life & Death*** között. Nagyon jó játék, nagyon jó! Antropint a szottyadt páciensnek, ehe... Nehogy! Félteni különben sem kell ezeket a betegeket: egyrészt, esetleges elhalálozásukat követően mindig kapunk egy újat, másrészt: örülhetnek, hogy két szikétréning között lehetőségük van a betegszobában mellékelt TV behatóbb tanulmányozására.

Mert 91-ben ***Speedball 2*** szezon volt, kérem! S aki a Speedballt nem szereti, nem érdemel steril szikét. Sem. Néhány szó a kultikus Speedballról: labdajáték. Emberek játsszák. A jövőben. Durva játék. Jóféle játék. Annak az úrnak ott az első sorban ugyan komoly aggályai mutatkoznak, állítja: ő még a szájbőrpánk jövőkép derekán is ***A Zöld Posztó Bűvöletében*** él. Neki ajánlhatom, hogy tegyen egy próbát a tárgyalt szám 14-edik oldalán kezdődő, hasonló címen futó Biliárd programcsomag tanulmányozásával, s ha még ez sem tetszik neki — szívjon gázt és gyújtson rá. Az efféle robbanások alkalmával keletkező detonációk, bizonyos körülmények között nem járnak hanggal. Például az űrben. Látod, Pistike? Mr. Lucas és Ridley papa '79 óta néz minket hülyének. Nem így a ***Captain Blood***, C64, Amiga űrstratégia fejlesztés neves alkotógárdája: a robbanásokhoz hangok nem, ám magához a darabhoz még napjainkban is érdeminek nevezhető játékélmény dukál.



Stratégiázni azonban nem csak az űrben, sőt nem is csak kézzel az asztal alatt lehet — ezért itt figyulál a ***Champions of the Raj***, meg persze a ***Conquestador*** is. Előbbi Amigás, utóbbi C64-es platformra. Előbbiről még tudni illik, hogy minden idők legtréfásabb gyári védelmével szerelték fel — 50% esélyünk van, hogy kézikönyv nélkül sem dob minket ki a darab. Jó, mi? Mit is kell tudni ugyanakkor a Conquestadorról? Mindenekelőtt ezt: szintén a tárgyalt számban olvasható róla kimerítő részletességű leírás. Jó, jó: nem én írtam, de azért remek írás, komolyan mondom, egggészen kitűnő írás.

Mi van akkor, ha a bőség zavara végett némi könnyed, szellemi kikapcsolódásra vágysz? Vegyél Fülest. Vagy, ha nincs kedved leszaladni, vedd elő a ***Su-Sweet***-et. Az első pillantásra Tetrisklónnak tűnő mű az elmúlt évtized során a legklasszikusabb logikai darabok közé nyert bebocsátást, nem véletlenül. Hanem azért, mert a C64-es idők egyik legszórakoztatóbb darabjaként tekinthettünk, s tekinthetünk rá. A Jó Öreg persze jeleskedett a sportszimulációk terén is, ennek ékes bizonysága a ***Face Off***, fajtájára nézve jégkorong szimuláció. A játékosok csapatokat alkotnak, majd a kezükben tartott ütő segedelmével megkísérlik a korongot az ellenséges csapat térfelén lévő hálóba juttatni. Ha már szimuláció akkor nem csak sporttól lehet szó: tessék, itt van nektek a ***Thunderhawk***, Amigára. A kor legsikerültebb vadászszimulációi közé tartozó darab máig is alaptartozéka minden valamirevaló Amiga emulátor csomagnak.



A haditengerészet iránt fogékony játékosoknak figyelmébe ajánlom a Hostages, illetve ***Mayday Squad*** nevű projecteket is. Megjegyzés: az említett programok közül csupán egy szerepel a kérdéses számban, de az nagyon. Maroknyi egyéb érdekesség mellet kiemelt figyelmet érdemel az itt prezentált, korai Csevegő tematika, valamint a kor RPG mítoszához, a ***Chaos Strikes Back***-hez mellékelt tipp-özön is.

A címlapon én vagyok.
De ez titkos.

Gyalog Zoltán

Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldséges is ezt nyomja

Elasto Mania (ELMA)

www.elastomania.com

Mert mitől is emelkedik egy játék ily misztikus körökbe; mi az a határ, amikortól már nem egyszerű pénzszerzési lehetőség, már nem is csupán ötperces szórakozás — hanem **legenda**, maradandó, kellemes emlék, amit időnként — évente, havonta, de akár naponta is — elővesszük rejtekéből, ahol óvjuk, védelmezzük a rátörő falánk rémségektől? Ezt, úgy hiszem mindannyian így gondoljuk: nem lehet, igaz, nem is szükséges megneveznünk. Egyvalamit kell mindig cselekednünk: játszani vele, újra és újra átélni az élményt, melyet talán évek, évtizedek elteltével is biztosít nekünk.

No de mi is az az Elasto Mania?

Az Elasto Mania egy valós fizikai modellen alapuló motorkerékpár-szimulációs játék.

Ez a hivatalos műfaji megnevezés. Hát, hogy is mondjam... A játékban egy cross-motorral kell almákat felszedegetni, majd elvergődni a virághoz. Tömören ennyi. A kíváncsiságot ez nem csillapítja, ezért kicsit bővebben is kifejteném.

Adott egy robogós emberke, akinek nem szabad hozzáérnie a terephez, s a néhol felállított akadályokhoz. Minden pályán van egy virágocska, ennek elérésével teljesítjük az adott pályát. Ám előbb fel kell kutatni és szedni az összes pályán található almát is.

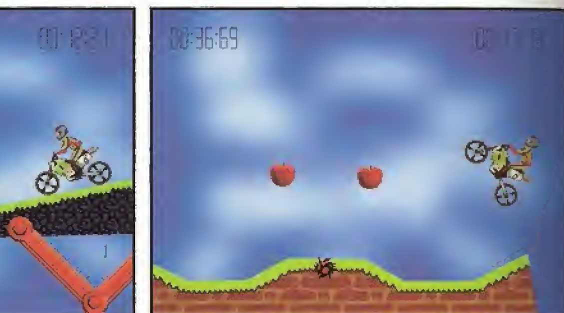
Többnyire különböző útvonalak alkalmazhatóak a siker érdekében, a hosszabb terepeknél viszont mindig van egy — úgymond — legmegfelelőbb.

Ennek kitapasztalása már önmagában előhívja a versenyszellemet az átlag játékosból; de van itt még valami más is: a játék időre megy!

Nem tettem említést még az irányításról, pedig kétségtelen tény, ez adja meg az egész motorozás pikantériáját! Alapvetően csak a kurzor-billentyűket és a space-t kell használnunk. Ha a felfelé mutató nyilacskát nyomogatjuk, gyorsítjuk motorunkat; értelemszerűen az ellenkezőjével lassíthatunk. Csakhogy ez a fránya szerkentyű dülöngél, mint a pityókás bácsikák délidőben! Ennek a fele sem tréfa, korrigálni kell eme deviáns magatartást! Erre való a két hátramaradt iránygomb (bal-jobb), melyek segítségével megemelhetjük a motor orrát, illetve farát — mindig az adott irány szerint dönti meg motorosunk a gépet. A szóköz billentyűnek is igen fontos feladata van, megfordíthatjuk vele motorunkat, márpedig ez sok esetben szükségszerű! Ha van elegendő helyünk és késztetésünk, különböző akrobatikus mutatványokat tudunk produkálni, leggyakrabban szaltózni fogunk.

Opciók. Igen, itt is van ilyen menüpont; többek között beállíthatjuk a zenét, a játékosok számát (!), még emberünk és motorunk „öltözetét" is! Továbbá van lehetőségünk magunknak is saját pályákat gyártani! Igaz, ez csak a regisztrált verzióban nyújthat igazán örömöt, a demo játékhoz mellékelt szerkesztő igencsak korlátolt területen fejti ki hatását. Aki pedig egyből nekiveselkedik a száguldozásnak, nos, tegye csak!





Nevünk megadása után jöhet a másodpercek számolása, motorozás, néha bizony bosszankodás. Néhány pálya eléggé — hogy is mondjam — szívatós, de mindig, minden egyes bukásnál érezzük, hogy mi volt a hibánk, tudjuk, hogy képesek vagyunk megcsinálni! Éppen ez a program lényege, egyszerűen nem ereszti az aktuális delikvenst; mindig újabb és újabb próbálkozásra csábítja a játékost...

...Pontosabban játékosokat, mert lehet ám másodmagunkkal is nyomulni! A cél a minél — de legalább az ellenfelünknél — több alma begyűjtése!

Van egy „gyűjtsd be a zászlót" is (capture the flag, óriási). Azt ugyebár felesleges ecsetelnem, hogyha az egyjátékos mód ilyen lebilincselő, milyen lehet ketten játszanunk vele, hehe... Az ELMA lekötöz a monitor elé, s azt bámulod szemfájdulásig.

Ha néhanapján felbotladozunk az információs világsztrádára (ejj, beh ronda is ez a kifejezés), és unalmunkban előkotorunk egy keresőszervert, megtalálhatjuk mások — értsd: a profik — időeredményeit az adott pályához. El fogsz hülni, és nem fogod elhinni, hogy milyen eredmények tudnak születni! Itt jön be egy másik funkció, legutóbbi ügyeskedésünket ugyanis mind visszajátszhatjuk, mind elmenthetjük, hogy az utókor is gyönyörködhessen fenomenális tehetségünkben!

Ezeket a felvételeket teszik fel a hálóra bizonyságul: ím, nekem így sikerült. Érdemes ezeket is megtekinteni, sokat lehet belőlük okulni (példának okáért: hogy így mi soha sem fogunk tudni elmázni... ☺)!

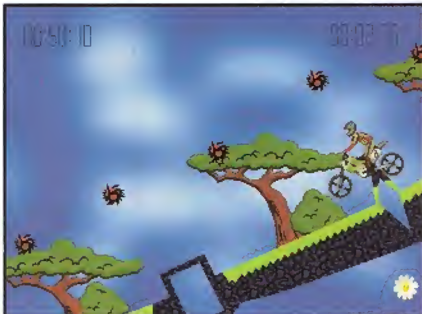
A demoban található pályák csupán az Action Supercross feltupírozott változatai; de nem kell aggódni, a mellékelt pályaszerkesztőben már rengeteg akadály/terep létezik, csupán fel kell őket keresni. Ezek többségében a regisztrált változatban működnek, de van külön gyűjtemény a shareware ELMA-hoz is. Találhatunk még grafikai segédprogramot, külön képállományokat és még ezernyi más kiegészítést. Ha pedig nekünk kompaktlemezes ELMA-ra van csillapíthatatlan szükségünk, ilyet is találhatunk; az alapjátékon kívül rengeteg válogatott pályát, és minden létező segédanyagot megkaphatunk CD-n.

Összesítve az eddig leírtakat: ezzel a játékkal kivétel nélkül mindenkinek játszania kell!

Még annak is feltétlenül ki kell próbálnia, aki eleve ódzkodik az ügyességi játékoktól; ehhez a programhoz legalább annyi stratégiai érzék és logika szükségeltetik, mint reflex, és ezt senki sem kérdőjelezi meg.

Most pedig megyek egy kicsit elmázni...





Dracoo
dracoo@maffia.hu

EZ ÁM A NAGY SZÁM



1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra,
9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Az előfizetés értéke

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása
(+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN
6. HELYRE KÖLTÖZÖTT MEGHALT

Közlemény

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

EXP TV SK EXPRESSZ
EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

EXP TV SK

62931306 105 71

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

<45>

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150,- Ft/db

(+ postaköltség*)

2001-es

számai eredeti áron

796,- Ft/db

(+postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

**** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatba számolhatod ki.***

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Posta[illegible]
1	64.-	21	580.-	41	[illegible]
2	89.-	22	580.-	42	[illegible]
3	229.-	23	580.-	43	[illegible]
4	229.-	24	580.-	44	[illegible]
5	229.-	25	580.-	45	[illegible]
6	229.-	26	580.-	46	[illegible]
7	229.-	27	580.-	47	[illegible]
8	540.-	28	580.-	48	[illegible]
9	540.-	29	580.-	49	[illegible]
10	540.-	30	580.-	50	[illegible]
11	540.-	31	580.-	51	[illegible]
12	540.-	32	580.-	52	[illegible]
13	540.-	33	580.-	53	[illegible]
14	540.-	34	580.-	54	[illegible]
15	540.-	35	580.-	55	[illegible]
16	540.-	36	580.-	56	[illegible]
17	540.-	37	580.-	57	[illegible]
18	540.-	38	580.-	58	[illegible]
19	540.-	39	580.-	59	[illegible]
20	540.-	40	580.-	60	[illegible]

Akciónk a készletek erejéig tart!

ÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 ELFOGYOTT	90/2	90/3	90/4	90/5	90/6	90/7	91/1 ELFOGYOTT	91/2	91/3	91/4 ELFOGYOTT	91/5 ELFOGYOTT
91/6	91/7-8	91/9	91/10 ELFOGYOTT	91/11	91/12	92/1	92/2 ELFOGYOTT	92/3	92/4	92/5	92/6
92/7-8 ELFOGYOTT	92/9	92/10	92/11	92/12 ELFOGYOTT	93/1 ELFOGYOTT	93/2 ELFOGYOTT	93/3 ELFOGYOTT	93/4 ELFOGYOTT	93/5 ELFOGYOTT	93/6 ELFOGYOTT	93/7-8 ELFOGYOTT
93/9 ELFOGYOTT	93/10 ELFOGYOTT	93/11 ELFOGYOTT	93/12 ELFOGYOTT	94/1 ELFOGYOTT	94/2 ELFOGYOTT	94/3 ELFOGYOTT	94/4	94/5	94/6	94/7-8	94/9 ELFOGYOTT
94/10	94/11	94/12	95/1	95/2	95/3	95/4	95/5	95/6	95/7-8	95/9	95/10 ELFOGYOTT
95/11 ELFOGYOTT	95/12	96/1	96/2	96/3	96/4	96/5	96/6	96/7-8	96/9	96/10	96/11
96/12	97/1	97/2	97/3	97/4	97/5	97/6	97/7-8	97/9	97/10	97/11	97/12
98/1 ELFOGYOTT	98/2	98/3	98/4	98/5	98/6	98/7-8	98/9	98/10	98/11	98/12	99/1
99/2	99/3	99/4	99/5	99/6	99/7-8	99/9	99/10	99/11	99/12	00/01	00/02
00/03	00/04	00/05-06	00/07	00/08	00/09	00/10	00/11	00/12	01/01	01/02	01/03
01/04	01/05	01/06	01/07-08	01/09							

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

Cinkelt lapok

Commandos 2: Men of Courage

Játék közben írd be: 1982gonzo, vagy ha ez nem működik, akkor: gonzo 1982 formában. Ezután a következő billentyű kombinációkat használhatod:

SHIFT+V
Az ellenség mozgási útvonala látható

SHIFT+X
Teleport a kijelölt kommandónak

CTRL+I
Legyőzhetetlenség

CTRL+SHIFT+N
Misszió vége

CTRL+SHIFT+X
Mindenki megsemmisül

Shift+F1/F2/F3/F4
Video mód váltása

Pálya kódok
1. Pálya- NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL

2. Pálya- NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF

3. Pálya- NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG

4. Pálya- NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S

5. Pálya- NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK

6. Pálya- NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H

7. Pálya- NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y

8. Pálya- NORMAL, UN63A : HARD, LPO6T : VERY HARD, TRIB4

9. Pálya- NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78

10. Pálya - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD

Játék közben a [~] megnyomására előugrik a konzol, ahová beírhatod a kódokat, és az [ENTER]-el aktivizálhatod őket.

thetrooper
Isten mód
diewithyourbootson
Végtelen lőszer
sunandsteel
Lőszer újratöltés
stilllife
Sérthetetlenség
revelations
8 tüzérségi támogatás
flypower
Repülés
givemeallyougot
Az összes fegyver egy szinten

Madden NFL 2002

A Settings menü Secret Codes sorába írd be : **GOLDENGOD**. Ezzel több mint 200 csapat közül választhatsz a játékban.
Egyenként is kiválaszthatod a kívánt csapatot, következő kódok beírásával:

Az elérhető csapatok
1975 Cowboys
Hailmary
1957 Lions
Lionpower
1957 49ers
Goldrush
1958 Giants
Jollygreen
1958 Colts
Stables
1962 Texans
Getem
1962 Oilers
Therewasaman
1966 Chiefs
Megiveyou
1966 Packers
Champs
1966 Cowboys
Whoshotjr
1967 Rams
Blitzer
1967 Packers
Snowplow
1967 Cowboys
Tundra
1968 Raiders
Heidi
1968 Colts
Shocker
1968 Jets
Tvtimeout
1969 Cheifs
Nofluke
1970 Browns
MNF
1970 Vikings
Peopleeater
1971 Cheifs
Overtime
1972 Steelers
Lucky
1972 Dolphins
Perfect
1972 Colts
Airshow
1972 Raiders
Wildcard
1974 Steelers
Steelcurtain
1975 Vikings
Purple
1977 Cowboys
Pickedoff
1978 Steelers
Dynasty
1978 Raiders
Holy
1978 Chargers
Roller
1978 Oilers
Earl
1979 Cowboys
Comeback
1979 Bucaneers
Pirates
1981 Chargers
Ironman
1981 Bengals
Thecatch
1981 Cowboys
Tigers
1984 Dolphins
Nochance
1985 Bears
Dantheman
1985 Patriots
Upset
1985 Falcons
Blowout
1986 Broncos
Flyaway
1989 Broncos
Thedrive
1990 Bills
Crushed
1991 Falcons
Wideright
1992 Bills
Neonlights
1993 Bills
Comebackkid
1994 Chargers
Notagain
1996 Panthers
Charge
1996 Packers
Almost
1998 Vikings
Missedchance
1998 Packers
Noluck
1998 49ers
The catchtwo

Egyéb cheatek:

GORMENGHAST
Szörnyeteg csapat
LACESOUT
Minden erős csapat a tiéd
NEVERMORE
Minden fekete csapat a tiéd

Magic & Mayhem: The Art of Magic

Keresd meg a „startwizard" fájlt a játék könyvtárában, és nyisd meg a „notepad"-al. A „Hitpoints" értéked át tudod írni 20000-re (ez a maximum), és ha úgy gondolod, a „Mana" értéket is beállíthatod erre.

FONTOS!!! Ne klikkelj a „FACE OR MAGIC BOX"-ra a játékban, mert le fog fagyni.

Hex Cheatek:

EZ a 4 bytes a „mana" értéke

006211d6
0066d38e
006a1baf
00e20108
00e206e8
00e20932
00e2093a

Ez a 2 bytes a „health" értéke

006a1bb7
00e2010d
00e24098
00e240a4
00e240b0
04b50121

Red Faction

Játék közben a [~] billentyűt lenyomva egy ablak fog előugrani, ahová a következő kódokat beírhatod:

Vivalahelvig
Isten mód
Bighugmug
Minden fegyver és lőszer
Heehoo
Repülés mód
camera1; camera2; camera3
Kamera váltás

Spider Man

A „Cheats screen"-be, írhatod be a következő kódokat:

FUNKYTWN
Toon Spidey
STICKMAN
Stick Spidey
CLUBNOIR
„Ben Reilly" öltözék
ADMNTIUM
Sérthetetlenség
RGSGLLRY
Karakter bemutató
CINEMA
Átvezető mozik
FANBOY
Képregény gyűjtés
MME WEB
Szint választás
KIRBYFAN
A játékmenet képregénybe foglalása
ROBRTSON
Alap történet bemutatása
SM LVIII
Gyors ruhaváltás
MRWATSON
„Peter Parker" öltözék
KICK ME
„Amazing Bag Man" öltözék



XILRTRNS
„Scarlet Spider" öltözék
SYNOPTIC
„Spidey Unlimited" öltözék
TRISNTNL
„Captain Universe" öltözék
MIGUELOH
„Spidey 2099" öltözék
SECRTWAR
„Symbiote Spidey" öltözék
RULUR
J James Jewett
EGOTRIP
Pulzáló fej
GLANDS
Végtelen pókháló
LEANEST
Minden
WEAKNESS
Teljes életerő

Far Gate

Írd be a főmenübe „**superxstudios**" és minden misszió választható lesz, ha pedig azt írod be hogy: „**/182461**" akkor engedélyezed a cheatek használatát

/gates
Több pénz
/instabuild
Minden egység azonnal elkészül
/kenny
Minden ellenség azonnali legyőzése
/fog
„fog of war" ki- bekapcsolása
/stats
A statisztika megjelenítése

Gunmetal
Játék közben az [F8] megnyomása után írhatod be a cheat kódokat:

MADMECHASTREISAND
Teljes lőszer
MADCOSMODNA
Telses életerő
MADDUCTTAPE
Teljes pajzs
MADRUBYSLIPPERS
Repülő mód
MADBANANAPEEL
Repülő mód kikapcsolása
MADBUCKETOWEASELS
Turbó mód
MADGETOUTANDWALK
Turbó mod kikapcsolása
MADMAXAMILLION
1 millió dollár
MADCASTLEARRGH
Szint befejezése

Arcanum

A „load/save" képernyőn megnézheted a fő feladatodat, valamint, az egyéb feladatokat, amik nem ide tartoznak, de a legfontosabbak.
Néhány helyet még nem tudtam felfedezni úgy mint te, mivel ez a játék hatalmas területen folyik, és a maximális szint az 50 (ha ezt eléred nem kapsz több pontot). Ajánlatos felépíteni tizenöt WP-t és megtanulni a „teletransportation"-t hogy több időt tudj megtakarítani, különben gyalog leszel kénytelen bejárni a területet.
Íme az Arcanum kontinens térkép koordinátái:

STONEWALL RANGE:
Torin Quarry
W1420, S1100
Torgs Altar
W1214, S1139
Crash Site
W1452, S1292
Arbalahs House
W1453, S1304
Shrouded Hills
W1409, S1306
Simon Fahrkus- Shack
W1452, S1326
Black Root
W1097, S1442
Wolfs Cave
W1230, S1532
Liams Workshop
W1181, S1466
Ancient Maze
W1368, S1585
Tarant
W937, S1027
Derholm
W1238, S1652
Razor Points
W1503, S1771
Hardins Pass
W1289, S712
Stone Cutter Clan
W1342, S887
Wheel Clan
W954, S667
Still Water
W1191, S754
The Black Mountain Mines
W1308, S755

MORBIHAN PLAINS:
Ancient Temple
W775, S917
Vooriden
W871, S1191
Elven Ruins
W712, S1022
Forbidden Pit
W833, S1032
Kree
W635, S1203
Ashbury
W506, S987
Ancient Shipwreck
W500, S891
The Lair of Bellerogrim
W769, S839

ISLE OF DESPAIR:
Shades Beach
W374, S826
The Women's Camp
W268, S823
The home of Maximilian
W321, S837

GLIMMERING FOREST:
Falcon's Ache
W1327, S562
Quintarr
W1546, S657
Small Pond
W1596, S881
Small Camp
W1262, S477
T'sen Ang
W1507, S297
Secret Village
W1320, S181
The Poachers Camp
W1207, S275
The Bedokaan Village
W1179, S315

GREY MOUNTAINS:
Kerlin's Altair
W883, S423
The Bog
W1077, S514
Strange Pond
W620, S526

LEFT CONTINENT:
Broken Cathedral
W1630, S1206
The Old Lagoon
W1694, S1320
The Cold Place
W1612, S1414
Rosen borough
W1749, S1514
Bold's Altar
W1626, S1635
Caladon
W1606, S1828

Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és írd be a végére :
Debug Mode=1.
Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak
CLUAConsole:SetCurrentXP(„a kívánt pontszám")
Arany
CLUAConsole:AddGold(„a kívánt arany mennyiség")

Tárgyak megszerzése
CLUAConsole:CreateItem(„a tárgy kódja",minősége)
Például egy azonosító tekercset így kérhetsz:
CLUAConsole:CreateItem(„scrl75",100)

Íme a lista a tárgyakról, és a kódjaikról
chan06--Drizzt's +4 Chainmail
leat08---Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05--Full Plate +1
helm04--Helm of Defense
shld04--Medium Shield +1
shld06--Large Shield +1
shld17--Buckler +1
ring07--Ring of Protection +2
ring08--Ring of Wizardry
brac14--Bracers of Defense AC 4
clck02--Cloak of Protection +2
belt06--Girdle of Hill Giant Strength
boot01--Boots of Speed
staf08--Martial Staff +3
hamm08--War Hammer +2
sw1h09--Short Sword +2
sw1h40--Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49--Ninja-To +1
sw2h09--Warblade(2-H sword +4)
bow18--Shortbow +2
bow17--Longbow +2
slng03--Sling +3
ax1h03--Battle Axe +2
halb03--Halberd +2

Teremtmények készítése
CreateCreature(„a teremtmény kódja")

dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsilv=Silver Dragon
demnabo1=Nabassu
dempi01=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight

Ugrás egy területre
MoveToArea(„a terület kódja")

AR0900 =Templom
AR0800 =Temető
AR0400 =Nyomornegyed
AR0700 =Sétány
AR1000 =Kormány épület
AR0500 =Híd
AR0300 =Kikötő
AR0020 =Városkapu
AR1100 =Umar erdeje
AR2500 ="Suldanesslar"
AR2900 =A kilenc pokol
AR1201 =A sárkány területe
AR1512 =Elmegyógyintézet
AR0801 =Bodhis kazamatája
AR0516 =Astral börtöne
AR0411 =Planar területe
AR0202 =Vakok intézete
AR0204 =Rift kazamatája
AR0414 =Démonok földje
AR1300 =De'Arnise oduja
AR2000 =Piac
AR1900 =Druidák ligete

Maximálsi státusz
CTRL+SHFT+8
Teljes térkép
ExploreArea()

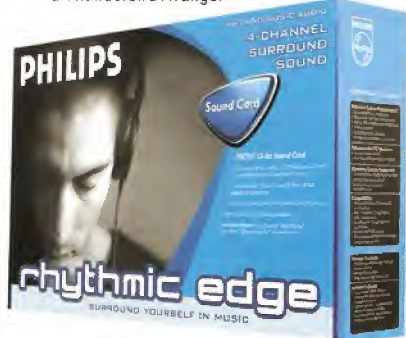
Philips Edge hangkártyák

A hangkártya piacon az Aureal halála óta nem történt semmi érdekes, említésre méltó.
A Creative cég elégedett mosollyal, nyugodtan, magabiztosan gyarapítja a Live! család tulajdonosainak táborát. Igazi versenytársa nem nagyon akad, hiszen agresszív marketingpolitikájával, szabványteremtő újításaival mindig egy lépéssel a konkurencia előtt jár(t).
Elég nehéz dolog maradandót alkotni ezen a téren, olyat, amit a software gyártók is elfogadnak és támogatnak.
A Philips hatalmas cég, igen nagy anyagi háttérrel. A fejlesztéseken nemigen kell spórolniuk, tehát jó esély van rá, hogy versenyképes termékekkel álljanak elő.
A Philips Edge család három tagból áll, melynek mindegyike ugyanarra az alapra épül, nevezetesen a Thunderbird Avanger nevű hangprocesszorra.
A kártyák mindegyike megfelel a legmagasabb elvárásoknak, és kompatibilis a legtöbb szabvánnyal, így az EAX 1.0-2.0, A3D 1.0 valamint természetesen a Microsoft DirectSound-dal is. A maximális mintavételezés 16bit/48Khz. DirectSound támogatással 256 hangot tud egyszerre megszólaltatni. 3D-s környezetben 96-ot, valamint 576 midi hangszer kezelésére képes. Ez a teljesítmény jócskán előre mutat a jövőben, hiszen még a nagyon modern játéknak tartott Max Payne is maximum 12 csatornát használ.



A Qlcsszó

A Qsound Technologies már régebben is feltűnt (még a jó öreg DOS-os időkben) a térhatású hangszabványaival, ám nem arattak zajos sikert. A Philips-szel karöltve most egy egész sor újítást hoztak elő, melyek a már meglévő szabványokkal együtt turbózzák fel a hangzásélményt.
A Qsurround lehetővé teszi, hogy egy átlagos kéthangfalas renszerből surround hangzást csalhassunk elő. A Qxpander a midi hangzást teszi sokkal életszerűbbé, mert a hangszereket egy virtuális térben helyezi el.
Az igazán kérdéses dolog a Q3d interactive szabvány. Ez elvileg az EAX vagy az A3D versenytársa lehetne, kérdés azonban, hogy a játékgyártók hajlandóak lesznek-e támogatni, és hogy mennyivel kínál többet, mint az eddigiek. A demo hallatán annyit mondhatok, hogy nagyon pontosan érezhető a hangforrások helye, és szépen meg lehet őket különböztetni egymástól, még akkor is, ha sok van. Mivel azonban még nem láttam olyan programot, ami támogatná, egyelőre többet nem tudni róla.
A QMSS, azaz Qsound Multispeaker System nem kevesebbet ígér, minthogy a „hagyományos" Dolby-Digital, DVD hangélményt pezsdíti fel. Ezt ugyan nem volt módom kipróbálni, de azért ezek elég nagy szavak...





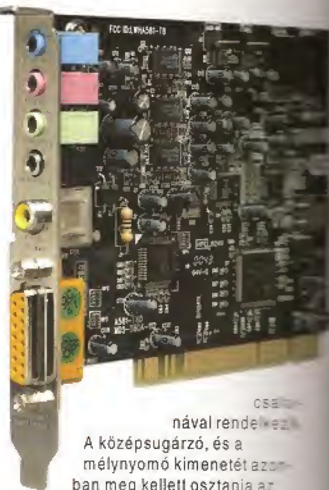


A kártya hangminősége első osztályú. Valamivel dinamikusabb a hangja, mint egy Live! Kártyának. A mély és a magas hang egy szoftveres equalizerrel nagyon tág keretek között állítható, ezért jobban oda kell figyelni a beállításokra. Már megszoktam, hogy ha Hi-Fire kötött hangkártyámnál szoftveresen majdnem maximum hangerőn használom, így elég furcsa volt, hogy ezt a kártyát teljesen le kellett halkítani ahhoz, hogy ne vezérelje túl az erősítőt.
Gondos beállítással nagyon jó hangminőséget lehet elérni vele. Mp3 lejátszásnál a Qsoundot bekapcsolva szép teres hangzást érhetünk el.
Nem utolsó szempont, hogy a digitális jelprocesszor Live!-hoz hasonlóan leveszi a terhet a CPU-ról, így játék közben akár Mp3-at is hallgathatunk bármiféle sebességcsökkenés nélkül.

Az installálás nagyon egyszerű Win9x, NT, és az összes Picipuha™ rendszer esetében. Meglepetésemre még a DOS alá is fel lehetett rakni, és hibátlanul működött a régi játékokkal SB16 ként. Azt ugyan nem tudom, hogy Linux alatt működik-e, előbb-utóbb biztos lesz hozzá valami támogatás.

A kártyákról

Az Edge klán három tagból áll.
A Rythmic Edge a legolcsóbb termék négy csatornás hanggal. A Seismic Edge gyakorlatilag mindenben megegyezik a Rythmic Edge-dzsel kivéve, hogy ez a legújabb trendeknek megfelelően 5+1 csatornával rendelkezik.



A középsugárzó, és a mélynyomó kimenetét azonban meg kellett osztania az S/PDIF kimenettel (Sony-Philips Digital Interface Format), így egyszerre csak az egyik működőképes. Akinek Dolby-Digital kompat[illegible] erősítőre van kötve a gépe, az úgyis ezt fogja használni.
A cég zászlóshajója az Acus[illegible] Edge kártya. Ezen digitális CD bemenet, S/PDIF kimenet és bemenet is található, tehát akár közvetlenül digitálisan vehetün[illegible] hangot a kártyával.
Ehhez a kártyához több kiegészítő-szoftver és kábel [illegible] és támogatja a Dolby Digital és Dolby Pro Logic hangformátu[illegible] is, természetesen 5+1 hangsz[illegible] keresztül.

Összbenyomás

Lehet, hogy érezhető volt, hogy önkéntelenül a Soundblaster L[illegible] hoz hasonlítottam a kártyát, hiszen körülbelül ugyanazt nyújtja. Hasz[illegible] nálat közben fel sem tűnik igazán



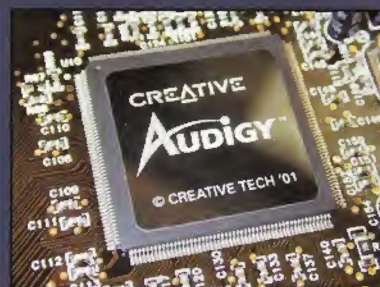
Az igazi áttörést a Creative Audigy kártyától várhatjuk. Az ígéretek nagyon szépek, (ha csak a fele jól működik, már akkor is a padlón lesz az állunk) lássunk hát belőlük néhányat.
Az Audigy chipnek köszönhetően elvileg mind a zenei minőségben, mind a 3D-s hangzásban új távlatok nyílnak.
A profi zenészek vehetik hasznát a 24bites/96Khz-es digitalizálásnak, amit ráadásul kiemelkedően magas 100 decibeles jel-zaj viszonnyal párosul. Ilyen felvételi minőség mellett egy átlagos, 3-4 perces szám körülbelül 100 Mbyte lesz, de ha a mai winchesterek kapacitását nézzük, nem is tűnik olyan vészesnek.
A digitalizálást segíti továbbá az ASIO (Audio Stream Input Output) rendszer. Ez minimálisra csökkenti a felvétel késését, és a szinkronizációs hibákat is kiszűri.
A rendszer segítségével egyszerre több csatornán vehetünk fel zenét, akár stúdió szinten is.
Természetesen mindezeket az extrákat nem csak sztereóban, hanem 5+1 hangszórós surround módban is élvezhetjük.
A már meglévő felvételeinket is feljavíthatjuk, az Audio-clean up technika segítségével. Ez a Dolby zajszűrő digitális, intelligens változata, mely képes leszűrni az alapzajt és a bakelitlemezes felvételek esetében a pattogást is.
A DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) rendszer, a Philipsnél látott Qxpanderhez hasonlóan a már meglévő zenéinket keveri újra sokkal plasztikusabbá, úgy, hogy egy virtuális 3D-s térben helyezi el a hangokat.
Nagyon hasznos újítás, hogy az Audigy kártyákon található egy Sb1394 nevű port, ami kompatibilis az IEEE 1394 Firewire- porttal. Ez egy nagysebességű (400Mbit/s) kapu, melyre digitális videót, MIDI vezérlőt, vagy esetleg egy másik számítógépet köthetünk.. Így összesen 63 gépet lehet összekötni egy hálózatba! (Ezentúl a nagyobb cégek mind Audigy alapú hálózatokra építenek?☺)

EAX Advanced HD

A játékosok számára még csak most jön a lényeg, hiszen ezen a téren is igazi áttörést jelent az új termék.
Az Audigy jelprocesszor négyszer akkora 3D-s sebességre képes, mint a Live!-ban található EMU10-k chip.



Ez a teljesítménytöbblet szükséges az új hanghatásokhoz, például a Multi-environmenthez, mely segítségével egyszerre négy, valós időben generált környezeti effekt létrehozására képes a kártya. Ez azt jelenti, hogy ha, tegyük fel, egy templomban vagyunk kedvenc főhősünkkel, és kint felrobban egy autó az utcán, akkor a régi rendszer szerint a robbanást is a templom visszhangos akusztikájával halljuk, míg az új rendszer külön rendereli le az utcai hangokat és külön a templomon belüli hangokat.

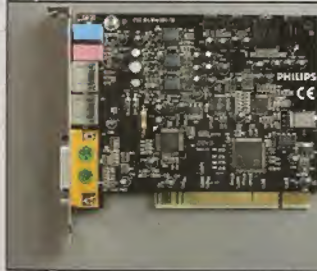


Az Environment morphingot nem nagyon lehet észrevenni, inkább annak hiányát.
A templomos példánknál maradva, a kétféle környezet más-más akusztikájának eddig, egy vonal volt a határa. Ha a küszöbön belül lövöldöztünk, akkor visszhangos volt, ha átléptük a küszöböt, akkor meg nem. Ezt a határt igyekszik elmosni ez az effekt.
Az Environment Reflections feladata, hogy a virtuális 3D-s térben lévő hangforrások visszhangját generálja. Azt gondolhatnánk, hogy ez eddig is volt, de ez nem egy egyszerű késleltetéssel elért visszhangosítás, hanem pozícionált, tehát elvileg meg tudjuk mondani melyik falról verődött vissza az adott hanghatás.
Az Environment Panning közeledő vagy távolodó, távoli hanghatásokat állít elő.
Az Environment Filtering a hang terjedését szimulálja igen pontosan. Ennek segítségével igen pontosan megállapítható a hangforrás távolsága. (Talán még a Dopler hatás is szimulálható vele... nem mondom, leesne az állam, ha egy felettem elzúgó vadászgép hangrobbanást produkálna☺)

Várjuk!

Ezek a hatások tényleg egy generációval továbblépnek a háromdimenziós hangképzés eddigi fogalmán. Nem tudni vajon az EAX advanced HD csak az Audigy processzorral működik-e vagy esetleg kiadnak valami patchet a Live!- kártyákhoz , hogy boldoguljon vele.
Persze pár évet kell várni mire a szoftvergyártók feleszmélnek, és használni kezdik az új szolgáltatásokat, de rendszerint mire belejönnek, már kopogtat a következő generáció.



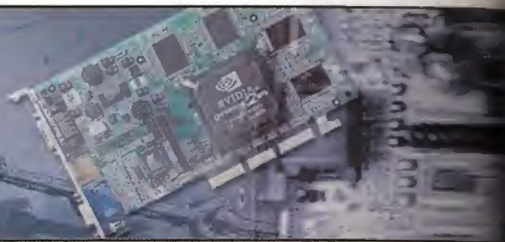


a különbség. Mind a kettő végzi a dolgát, zenél, zörög, nyomja az effekteket, hibátlanul. Nem akad össze semmivel, nem fagy le, nem kér kenyeret. A játékoknál is ugyanazt a sebességet hozta, tehát nem terhelte le jobban a processzort.

Ezzel a tudással és minőséggel kétségtelenül megállja a helyét a versenytársak között, bár ki tudja meddig. A Creative már lassan leselejtezi a termékpalettáról a Live! Családot, hogy utat engedjen a következő nemzedéknek.

Atillla

További info a Philips Edge hangkártyacsalád tagjairól a WWW.MULTIMEDIA.HU honlapon, vagy a 204-7333 telefonszámon szerezhető.



Most, hogy a nyárnak tényleg vége van, talán már nem jelent annyi problémát a meleg. Viszont bizonyos esetekben mégis meggyűlhet a bajunk vele, vegyük például a computert. A teljesítmény növekedésével egyre több hőt termelnek az alkatrészek, hiába magyarázzák, hogy ilyen-olyan energiatakarékos, mi csak azt vesszük észre, hogy régen nem gyártottak ekkora hűtőventilátorokat, most meg igen. A sok hőt, amit a gép termel, el kell valahova vezetni, mindegy, hova, csak a házon kívül legyen. Ezt a legegyszerűbb módon úgy lehet elérni, hogy ventillátorokat építünk be a házunkba.

Ezekkel a ventillátorokkal kellő friss levegő jut be a házba, így a bennrekedt meleg levegő nem fogja tovább fűteni a rendszert. Ahhoz hogy a kellő légáramlatot elérjük, helyesen kell betenni a ventillátorokat. Célszerű előre és alulra rakni befelé szívó ventillátort, mert a levegő lent 1-2 fokkal is hidegebb lehet, mint egy fél méterrel feljebb. A gép hátuljára értelemszerűen kifelé fújó ventillátort érdemes rakni, mert a meleg levegő a számítógépház tetejénél gyűlik össze.

Hangeffektek

Most, hogy rendszerünk már hideg, és nem forrong állandóan, előjön a kérdés, hogy mi van akkor, ha nem terheljük, és feleslegesen zúg a ventillátor, ha csak chatelünk, zenét hallgatunk, vagy filmet nézünk. Nos, ebben az esetben számos lehetőség kínálkozik, hogy ventillátorainkat elhalkítsuk. A legegyszerűbb, hogy egy pár kapcsoló beépítésével kikapcsoljuk őket.

Az optimális megoldást az jelenti, hogy 2-3 wattos, 50-80 Ohmos ellenállásokat kötünk be a ventillátorokhoz. Ezek viszonylag olcsó alkatrészek, ki lehet próbálni, hogy mi az optimális középút, hogy ne legyen túl zajos a ventilátor, de azért még forgassa a levegőt. Ezt lehet kombinálni egy kapcsolóval, egy régi turbó gombkapcsolóval, hogy mikor terhelve van a gép, akkor a ventillátorok is dolgoznak, viszont mikor nincs, akkor szép halkan zümmögnek. Profibb megoldásként egy termosztátot is lehet alkalmazni, mely a hőmérsékleti viszonyoknak megfelelően ki-be kapcsolja ezeket az egységeket. Itt van az a megoldás, hogy a tápegység +5 voltjára rákötjük a ventilátor egyik pólusát, a 12 voltra pedig a másikat, így elméletileg 7volt feszültséget kapunk ezt azonban senkinek sem tanácsolom, mert lehet, hogy ezzel a tápegységet tönkrevágjuk, mivel az 5 volt túlterhelést kaphat. Ha nagyon egyszerűen akarjuk megúszni a halkítást, akkor kössünk sorba két ventillátort, így 6 volton fognak járni, de ez esetben két ugyanolyan típusúra lesz szükségünk.

Most, hogy megvannak az áramkörök és a ventillátorok, hogyan szereljük be őket? Mivel a házak eleje, hátulja ma már általában ventillátor helyet is kínál, ezért célszerű őket oda betenni, ám de azok a rések, melyek ott vannak eléggé picik, és lefojtják a ventillátort, ezzel még nagyobb sebességre kényszerítve azt, és így még hangosabb. Hogy kivágjuk a ház elejét, hátulját, ahol szeretnénk, két dolog kell: dekopír fűrész és türelem. Célszerű megrajzolni, hogy mit fogunk kivágni, és szépen türelmesen elkészíteni. Lehet ugyan vasfűrésszel, de a horganyzott acélt elég nehéz vágni, és körívet soha az életben nem fogunk vele csinálni.



Miután kivágtuk a házat, felkerültek a ventillátorok a helyükre, a kivágott részekre lehet kapni krómozott ventillátorrácsokat. Ha jól tudom 200 Ft körül vannak, és még ízlésesen is néznek ki.

Optikai tuning

Ahogy a külföldi hardware-siteokat nézegettem, feltűnt, hogy egyre nagyobb teret hódít a számítógépek kicsinosítása, egyénibbé tétele. Akár az autók esetében, itt is optikai tuningról van szó. Végülis miért ne? Ha a nők megtehetik, hogy a mobiltelefonjukat plüssmacinak álcázzák, ez ahhoz képest semmi. Egy kis fantázia, meg némi bátorság kell hozzá, és akár a szoba dísze is lehet. Új ötlet nem is nagyon szükséges, mert ahogy néztem, amit meg lehet csinálni egy számítógépházzal, azt már valaki tuti, hogy megcsinálta, csak körül kell nézni az interneten.

Ha profibb megoldást szeretnénk, lefesthetjük a házat, készíthetünk a gép oldalára plexi ablakot, és neoncsövet is szerelhetünk belülre, akár egy sportkocsi esetében, csak ez sportszámítógép. Huh, sikerült új fogalmat alkotnom☺, ez tuti nincs benne a lexikonokban. Végülis, a kocsiban sem sportol az ember többet, mint a számítógép előtt.

Hol van az előírva, hogy minden gépnek ugyanolyan színűnek kell lennie? A festés nem nagy ördöngösség, csak be kell tartani bizonyos szabályokat.

Ha netán arra vállalkoznánk, hogy valami dögös színt, illetve designt adjunk a gépünknek, a következőket kell tennünk.

Szedjük le az oldal-, és fedőlemezeket, valamint a műanyag előlapot. Menjünk el a legközelebbi festékboltba, és vásároljunk egy-két flakon sprayt a kívánt színben. Szükségünk lesz még csiszolópapírra, és autópolírozó folyadékra, vagy pasztára, melyeket szintén a festékboltban tudunk beszerezni. A durvább munkákhoz 200-300-as szemcseméretű jó, a későbbiekben azonban szükségünk lesz 600-as és 2000-es szemcseméretű csiszolópapírra is. A festés lényeges része a türelem. Időbe telik — ez van, nem lehet siettetni. Először csiszoljuk le 2-300-as papírral az eredeti festéket, nem kell a fémig lesikálni, elég a külső durva felületet leszedni. Ezután végigmegyünk rajta még egyszer a 600-as papírral, ezzel nagyon sima felületet lehet elérni. A műanyag előlapot is lecsiszolhatjuk. A fújás előtt meg kell bizonyosodnunk róla, hogy a felület tiszta, és ha igazán igényes

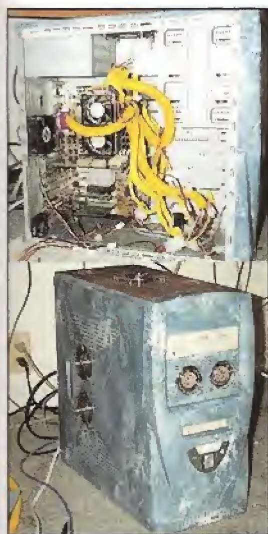












munkát szeretnénk végezni, akkor festés előtt alapozófestékkel fújjuk le a lemezeket. Az első réteget az oldallapok éleinél kezdjük, majd haladjunk befelé. Az első réteg nem baj, ha nem fed száz százalékosan! Inkább kevesebb legyen, mint több, mert a festék könnyen megfolyik, ráncos lesz. Hagyjuk az első réteget megszáradni. Pár óra múlva, ha valahol megfolyt a festék, akkor 600-as papírral csiszoljuk simára, nem baj, ha lehozza az első réteget. Ezután fújhatjuk a következő réteget, megint inkább kevesebbet, mint többet, de ha mégis megfolyt, a száradás után csiszoljuk le megint a hibás részt, és fújjuk át még egyszer. Ez a harmadik réteg elvileg meg kell, hogy adja a tökéletes fedést. Ekkora már egész jól kell, hogy kinézzen a felület. Következő lépés, hogy szilikonnal, vagy waxal fényesítsük ki a felületet. Sokan itt meg is állnak, azonban, aki folytatja nem fogja megbánni, inkább leesik az álla az eredménytől. Jó egy napos száradás után fogjuk meg a 2000-es papírt, és az egész felületet csiszoljuk mattra. Fontos! A polírozó papírt, és a polírozandó felületet mindig be kell vizezni, így ugyanis sokkal finomabb az eredmény. Nos igaz, hogy most teljesen matt lett a felületünk, de nagyon egyenletes, és sima. Ne aggódjunk, ha most még nem látszik az eredmény, de most jön el az a pont, ahol a fáradozás kezdi meghozni a gyümölcsét. Fogjunk meg egy tiszta pamutrongyot, és az autópolírozó folyadékot, vagy pasztát, és kezdjük el bedörzsölni a felületbe. Ha minden jól megy a dörzsölés folyamán egyszer csak meglátunk magunk előtt valami ismerős dolgot, a saját arcképünket! Az egész felület autófényezés minőségű lesz. A műveletet lemosás után többször megismételhetjük, majd ismét lewaxolhatjuk. Ha mindezekkel a módosításokkal végeztünk, akkor elmondhatjuk magunkról, hogy gyakorlatias emberek vagyunk. Ha valaki elkezdi a házát átalakítani, az általában úgy belejön a mókába, hogy abba sem hagyja, mert valamit mindig ki lehet találni, hogy még vagányabb legyen a „verda". Egy ilyen ház sosincs kész.



Aki például sokat nyomul hálózatban a haverokkal, az szembesül azzal a ténnyel, hogy a számítógépeket elég nehéz cipelni, mert semmi fogás nincs rajta. Nálam például elég bajos volt a nagytornyot lecipelni a harmadikról ezért rászereltem a házamra egy régi hegesztőgép fogantyúját. Vagy ha a ventilátor lefojtások mellett még mindig túl zajos lenne a gép, esetleg tehetünk belülre hangszigetelő szivacsot. Komolyabb Hi-Fi boltokban kaphatunk ilyet, bár, ha jól emlékezem, elég drága mulatság.



Fény-effektek

Nagyon jól tud kinézni a számítógép, ha ötletes megvilágításokat alkalmazunk. Általában kék színű fény a divatos, de sajnos ez a legdrágább is. Például egy sima piros vagy zöld LED pár forintba kerül, de a kék színű ledekért 4-500Ft-ot is elkérhetnek. A neoncsövekről ne is beszéljünk, mert azon kívül, hogy nem is lehet nagyon kapni, 80 dollár körüli árakon kínálgatják a külföldi honlapokon.

Érdekes fényhatásokat kapunk, ha belülről világítjuk meg a házat, ilyenkor az összes résen fény szűrődik ki. Ez különösen akkor érdekes, ha valamilyen mintát vágunk a ház oldalába, például a Quake jelét, vagy a monogramunkat.

Az ablakot feltétlenül plexiből csináljuk. Elvileg az üvegeseknek szokott lenni. Ezt egyrészt lehet fúrni-faragni, másrészt szinte törhetetlen. Az ablakot a már fent említett dekopírfűrészes eljárással vághatjuk ki, majd csavarokkal rögzíthetjük.



Hogy az ablakon benézve a kábeldzsumbujon kívül más is látszódjon, megtehetjük azt, hogy a szalagkábeleket hosszában a szálak mentén felhasogatjuk és összeragasztjuk. Bár ezt még csak a floppy kábel, és a régi negyven eres „ma már csak CD-rom" kábel esetében mertem megkockáztatni, bár elvileg az Ultra-ATA 66 kábelnek sem lehet semmi baja tőle, csak az nagy meló☺. Bár lehet, hogy megéri, mert hihetetlenül sok hely lesz ezután a gépünkben, és így a levegő is sokkal jobban áramlik.

Aki ezek után kedvet érez hozzá, és van némi ideje, vagy netalán zavarja, hogy csak egy olcsóbb, gyenge minőségű házra futotta, az bátran trancsírozza fel a házát — természetesen, ha valamit elszúr, mást nem okolhat érte, de még nem találkoztam olyannal, aki megbánta volna, hogy nekiesett egy kicsit jobbá, szebbé tenni a cuccait.

Atillla

ONLINE SEGÍTSÉG, NEM CSAK MŰVELTEKNEK

http://www.bibl.u-szeged.hu/bibl/ekonyvtar/szotar.html

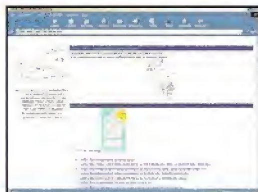
Sokszor előfordul az emberrel, hogy a gép előtt görnyedve próbál előrébb jutni a problémája megoldásaiban. Mondjuk, jelentkezni szeretnénk egy ingyenes fórumra, ahol jobbnál-jobb állásajánlatokkal bombázzák az embert. Ez nem lebecsülendő a mai időkben, ahol egy húzósabb állásajánlatokkal telített külföldi munkalistáért, 4-5000 Ft-nak megfelelő valutát is elkérhetnek a közvetítők. A baj csak akkor kezdődik amikor gyengébb angol nyelvtudásunkkal, megpróbáljuk kisilabizálni az épp aktuális kérdőívek tartalmát. Aki nem tud „englisül", az ne próbáljon idegen országba munkát szerezni — mondanák erre a nagyokosok. Na de kérem, azért ez mégsem lehet megoldás, hiszen az a jó, ha próbálkozik az ember. A tanulóéveim alatt velem is előfordult néhány alkalommal, hogy hasonló nehéz helyzetbe sodortam magamat. Olykor hosszú perceken át böngésztem a szótárt, az általam nem ismert (vagy meg nem értett) kifejezések, szavak, felderítése érdekében. Mit nem adtam volna én akkor, ha valaki ott ül mellettem, és legalább egy kicsivel járatosabb nyelvben. Már akkor is próbáltam online szótárak keresgélésével, vagy valami fordítóprogram felderítésével, ami segítséget nyújt a problémák megoldásában. Azóta már nőtt az experience-m, és mostanra sikeresen ráleltem egy szuper oldalra, ami még magyar nyelvű is ráadásul. Oltári, online szótárakkal van megtömködve, ráadásul nem csak angol, hanem francia, spanyol, olasz, német, portugál nyelveken is működik. Mivel az oldal az SZTE (Szegedi Tudomány Egyetem) birtokában van, ezért gyorsan hozzájuthatunk alap és magasabb szintű nyelvi fordításokhoz. Az oldalon felsorolást találunk még jó néhány külföldi szerverről is. Nagy többségében viszont magyar egyetemek fordítószolgálataiban keresgélhetünk. Emellett egyetemi jegyzetek, szótárak, szlengszótárak is megtalálhatóak.

NETKRETÉNKEDÉS FELSŐFOKON

http://netkreten.tripod.com/



Mindenhol megtalálhatóak a pihentagyú emberek. Félreérés ne essék, én sosem akarok megbántani valakit azzal, hogy próbál a világ felé tárulkozni, csak azt nem értem miért a világhálón teszi mindezt. Elég kemény látni amikor embertársaink kirakják magukat egy-egy weboldalra, valahogy így: Na én vagyok Kovács Péter, a Fő utca 14-bül. Mindez rohadtul jól szórakoztat engem, és nincs is semmi bajom az egésszel, hiszen az a jó, minél több érdekességet lát az ember a világhálón való barangolás során. Ezt leszámítva azonban akadnak igen durva esetek is, ahol az örömöt és a jókedvet már-már a sajnálkozás váltja fel. Ez alatt nem azt kell érteni, ha valaki bárgyú módon készít egy saját Web oldalt. Hanem azt, amikor ezt úgy teszi, meg hogy még ország-világ előtt be is jelenti mennyire büszke rá. Hihetetlen arcokkal lehet találkozni, csak az a nehéz, hogy rájuk leljen az ember a dzsungelben. Azért erre is van megoldás. Elég az, ha okosan közelítjük meg a témát, és máris sikeresen rábukkanhatunk az ilyen és hasonló témákkal foglalkozó oldalak némelyikére. Már hogy melyik is a legkreténebb ezek közül. A netkretént, néhány olyan fiatal „arc" készíthette, akiket hozzám hasonlóan jól szórakoztat a kitárulkozók botcsinálta munkája. Szó sincs itt arról, hogy valakit is sértően kigúnyoljunk, inkább arra szeretnék felhívni a figyelmet, hogy bármennyire is égőnek látszik, mégis vannak, akik belevágnak és megmutatják magukat a világnak. Senkinek sem kell szégyenkeznie amiatt, ha munkája bárgyú röhögést vált ki a szemlélődőkből. Inkább arra kell büszkének lenni, hogy a másik még ilyet sem képes készíteni, nem hogy ennél különbet. Tehát kedves barátaim, mindenki próbálkozzon nyugodtan, vagy ha csak nézelődni akar a többiek „fényes" munkáiban, keresse fel a netkretén weboldalát, a hónap (és az elmúlt évek) leg-netkreténebb munkáinak megtekintése végett.



HU HU HÚÚ DE HUMOROS

http://www.humor.hu/

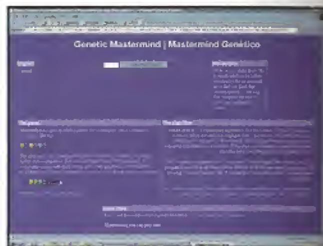
Legalább tíz tucat viccet hallok egy héten, de jó, ha kettőre képes vagyok visszaemlékezni belőlük. Ez abból is fakad, hogy néhányat már kívülről fúj az ember. Ha kell, ha nem tolja kifele magából boldog boldogtalannak. Igazán jó viccet azonban nagyon ritkán hallani, mondhatni, úgy kell rá várni, mint a nyugdíjat hozó postásra. Időről időre jelennek meg viccgyűjtemények és hasonló kiadványok, ahol egyre többször fordulnak elő a szuper monológok. Ugyanezt természetesen az Interneten is olvashatjuk, hiszen a viccportálokkal Dunát lehetne rekeszteni. Ezekre az egyik kiváló példa a magyar viccoldalak gyöngyszeme, a humor. hu. Minden megtalálható rajta, amivel előcsalogathatunk néhány nevetés ingerelte könnycseppet a száraz szemekből. Egész kis kincsestár található a régi és a legfrissebb viccekből, amiket kategóriás lebontásokban láthatunk a felkeresett oldalon. Az állatos, anyós, értelmiségi, rendőr, orvosi, rendőr, pistikés, roma, rendőr és politikai viccek hatalmas tömkelege vár mindenkire. Nem voltam képes felsorolni az összes kategóriát, mert ezekből még legalább kéttucatnyi található a szerveren.



TUDOMÁNYOS ELME SZILIKON ALAPOKON...

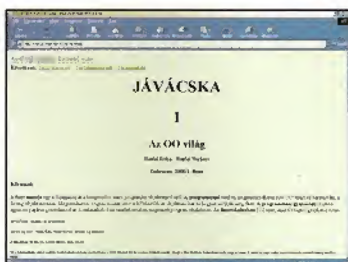
http://www.cs.inf.shizuoka.ac.jp/~iida/CGRI/CGRI.html

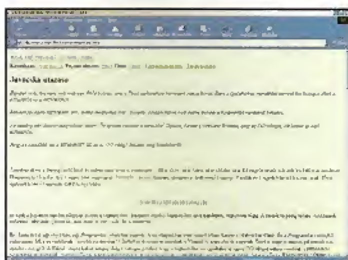
A japánok mindig híresek voltak a vezető technikai újdonságok fejlesztésében. Amerikai tudósok tíz évnél is régebben kezdték el programozni a mesterséges intelligenciát. Azt, hogy pontosan hol is tartanak fölösleges firtatni. Ha bevallják, hogy most éppen egy ötéves gyermek szintjén van, akkor már biztosan okosabb a gép egy átlagos embernél. Megvan a technológia, most már rádobhatjuk a páncélszekrényt a tetejére. Mi köze van akkor most ehhez a japánokhoz? Hát csak az, hogy a japánok már most százszor előrébb tartanak, és mindezt szabadon a világ elé is merik tárni. A shizoukai egyetemen hat éve fejlesztik a mesterséges intelligenciának egy különleges válfaját. Az érdekessége az, hogy magát a virtuális elmét egy számítógépes játékba is be lehessen építeni. A CGRI (Computer Games Research Institute) feladata, az összes létező emberi tudás és kreativitás összegyűjtése egy számítógépbe. Emellett pedig folyamatosan fejlődik a programozható mesterséges intelligencia is. Ha valaki szeretne besegíteni a fejlesztésbe és tanításba, akkor sürgősen tegyen egy virtuális látogatást Japánba. Ott mindenki kiveheti a részét a saját tudásának világhálón keresztül történő kiközvetítéséből.



BITMANÓCSKA, MEG A TÖBBIEK...

http://venus.math.klte.hu/javacska/j/





Azon a szép hajnalon, aranyos sugarakkal köszöntötte a reggell a szent co-processzor sugara. Felkerepelt a szorgalmas vonatocska, melyet gazdája winchesterre keresztelt, majd amilyen gyorsan csak lehetett, elkezdte szállítani a bájtocskákat munkahelyükre. Miután megérkeztek a nagy RAM testvér diszkontjába, elkezdődött az információcsere. Minden művelet a lehető legnagyobb biztonságban történt nem is beszélve természetesen a hihetetlen precizitásról. A kis munkások száz %-ig biztosak voltak benne hogy nem lazíthatnak egyetlen pillanatra sem, ugyanis a hatalmas központi adatfeldolgozó egység minden mozzanatukat szemmel tartja, és jaj annak, aki lazsálni merészel. Az egész virtuális világ élte a maga kis életét, kivéve a JAVA rendbe tartozó bitmanócskát, és annak barátait. Ő bizony jobban szeretett kalandozgatni a nagy világhálón keresztül, bepillantani a tiltott zónákba. Bitmanócska többet akart tenni annál, mint hogy a hüle bitkölkökre felügyeljen. Ő inkább a nagy ismeretlenbe, a világhálóra vágyott. Szeretett volna megismerkedni a vírusokkal, meg a tűzfalakkal. Szétnézni a szervereken és megismerkedni az operációs rendszerek törzseivel, hogy aztán ott új programnyelveket tanuljon meg. Bármennyire is okos ez a bitmanó, még sincsen tudatában annak, hogy a mindenható felhasználó egyetlen billentyűcsapással letarolhatná őt a szektorrendszer színéről.
Ha valaki még kíváncsi a bitmanócska történetére, bátran látogassa meg a site-ját.
Egyébként, NO COMMENT!

AGASSI ÉS NAVRATILOVA EGYMÁSÉI LESZNEK. VAGY MÉGSEM??

http://franko.index.hu/

Ordenáré marhaságok olvashatóak néha az újságok hasábjain, de hallhatunk még néhány ilyet a televízióban is. Az már mindenkinek szuverén magánügye, hogy mi mindent hisz el ezekből. A legszörnyűbb azonban az, hogy ezeknek a dumáknak jó része igaznak, de legalábbis nagyon valóságosnak bizonyul. Hatalmas csalások és azok leleplezései, vagy a már említett álhírek. Egy jó példa erre a Fradi ügy. Torgyán József lett a Fradi elnöke. Hát mit keres egy mezőgazdasági miniszter a focicsapatok élén? Aztán meg a hírekben hallottam minap, hogy egy Japán férfinak és az Európai feleségének, néger gyereke született. Komolyan mondom, hogy néha nem tudok elmenni rajta, vajon melyik igaz és melyik a szivatás. No, de nem kell kétségbeesni, mert vannak, akik



ezen a téren is vették a lapot. Gyorsan meg is született a hivatalos álhírek magyar honlapja. Örömmel mondhatom, elég nagy mennyiségű embert érdekelnek az álhírei. Még mindig nem tudom néhány ott olvasott dologról, vajon tényleg csak kitaláció, esetleg az élet fintorából származó furcsa valóság?



FANTASY CENTRUM

http://www.fantasycentrum.hu/

Azt hiszem, nincs még egy olyan téma a földön, mint a fantasy. Hihetetlen mennyiségű ember rajong ezért a műfajért még akkor is, ha néha kicsit bonyolult a hozzájuk kapcsolódó szabályrendszer. Elég, ha csak megnézzük a mostani idők legnagyobb sikerű programjait, és máris rájöhetünk az igazságra -a fantasy és a szerepjáték a mai idők legnagyobb sikere. Baldur's Gate, Icewind Dale, vagy ha már itt tartunk Diablo, és még sorolhatnám néhány oldalon keresztül. A szerepjátékok, mint azt mindenki tudja nem csak számítógépen, hanem könyvek segítségével is játszhatóak (Dragonlance, Magus, Forgotten Realms, Vampire The Masquerade). Némelyikük több ezer oldalas szabálykönyvvel, és valóságok bibliákkal is rendelkezik. Mindazok, akik csak most ismerkednek a témával, vagy akik



már benne vannak, és még többet szeretnének tudni, hasznosan tölthetik el az idejüket a hivatalos magyar fantasy és szerepjáték weboldalon. A legfrissebb hírektől kezdve, a legújabb megjelenésekig, kiegészítőkig, szabálykönyvekig bezárólag, minden megtalálható. Kiegészítések, patchek, javítások, háttérképek, asztali témák tömkelege. A toplisták segítségével a lehető leggyorsabban megkereshetjük az általunk kedvelt műfaj bármelyikét. Az oldal külön érdekessége, hogy a keresők segítségével az egész világhálón rákereshetünk a választott programra. Az aktuális megjelenésekből rendelhetünk is, a kitett linkekre kattintással. Minden bizonnyal Magyarország legjobb kártya és szerepjáték oldala a fantasy centrum.



-Uriel-



A HÓNAP DUMÁJA



Sajtószemle.hu

Manapság már banalitásnak tűnhet azon körülmény hangoztatása, miszerint az internet révén egy sosem látott hatékonyságú információs, kommunikációs csatorna került a kor emberének kezébe. Legnagyobb részt a netnek köszönhető a most futó éveinkre ütemezett paradigma váltás is — micsoda szókat tudok én —, mely jelentőségéhez csupán a könyvnyomtatás feltalálása mérhető.
Ez egy példa volt.
Mindenesetre tény az, hogy a net jelenlététől sem mentes jövőkép tükrében nagy valószínűséggel valóra válik a tárgykör szaktekintélyeinek azon vélekedése, miszerint: az immár bárki számára hozzáférhető információk végett nem feltétlenül az egyén tárgyi tudása lesz majd mérvadó, sokkal inkább a készség, mely révén fellelheti az általa kívánt információt. Az információt, mely meglelését követően azonmód hasznosíthatóvá válik, mintha csak önnön tudatunk mélységeiből szedtük volna azt elő. Vajh' mi lehet az oka annak, hogy a netet kellő ismerettel s rutinnal kezelő felhasználó elvi síkon — sőt, advanced ismereteket feltételezvén gyakorlati síkon is — bármely természetű információhoz hozzáférhet?

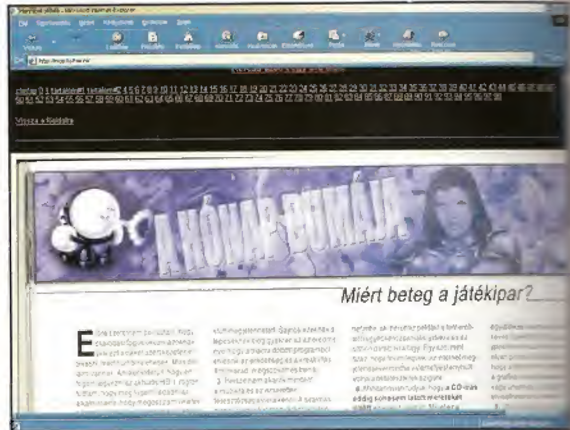
Az ok mi más is lehetne, mint a net ellenőrizhetetlen mivolta. Az internetre mindenki azt pakol fel, amit nem szégyell. Napjainkban még a honlapok tárolását végző, képtelen kapacitású szerverek üzemeltetőinek esetleges — egyébiránt üdvözlendő — megszorításai sem jelenthetnek különösebb akadályt — a hírhedt Napster ihletettségére fogant keresőprogramok segítségével immár közvetlenül a velünk egy időben hálón tartózkodókkal csereberélhetjük portékáinkat. S bizony, hogy ezen portéka jellege miben is áll — cicis néni with csábos mosoly, avagy bombák előállítását tárgyaló textfile —, abszolút ellenőrizhetetlen.
Így, vállalható sávszélesség, s némi Isteni Jóváhagyás birtokában tényleg ahhoz jutunk hozzá, amihez csak akarunk. S noha a szerzői jogokat, s ehhez hasonlatos fogalmak java részét a bősz letöltéseket végző használó hajlamos csípőből ignorálni — kit érdekelnek már azok, ha ott figyel a korongon a Planet of the Apes, avagy a zsíros kis Max Payne rip — a net szabadságfoka immár az újságkiadás műfaját sem átall megerőszakolni, amúgy izomból.
A jelenségről feltétlenül érdemes értekezni, több okból is: egyrészt, kis hazánk számítástechnikai lapkiadásának minden prominens képviselője érintve van az alábbiakban bemutatott honlap kapcsán, másrészt: viszonylag könnyen belátható, hogy az itt ingyenesen közszemlére tett sajtótermékek közvetlen érdekeltjei a site szemrevételezése után egy percen belül teszik meg a szükséges intézkedéseket arra nézve, hogy a honlapnak hire-hamva se maradjon. Ami azt illeti, fokozott a valószínűsége, hogy ezen beszámoló, s a tárgyául szolgáló site már nem igazán fognak egymásra köszönni.

Akkor hát nézzük, miről is van szó: az oldal repertoárjában szereplő sajtótermékeket gyakorlatilag szőröstül-bőröstül beszkennelték az egyébként zseniális ötlet kiagyalói — s noha nincs jogászdiplomám, annyit azért még én is sejteni vélek, hogy zseniális ötlet ide, vagy oda: cselekedetük minden kétséget kizáróan kimeríti a törvénysértés fogalmát.
S noha senki sem állíthatja, hogy nem kitűnő hecc anélkül olvasgatni a magyar piacon hozzáférhető számítástechnikai magazinokat, hogy akár egy fillért is kiadtunk volna értük, a szorgos skacok helyében mégis villámgyorsan suvasztanám az egész oldalt, mielőtt még „tényekkülönkiadás" válna a történetből. Mert az — valljuk meg — nem jó senkinek. Legkevésbé nektek, emberek! Ha olvassátok ezt — amire egyébként esély mutatkozik — úgy sürgősen felejtsétek az ötletet, amíg még nem késő. A magam részéről ugyan biztosra veszem, hogy a srácok a neten fellelhető, ugyancsak beszkennelt külföldi képregények — Spawn, Asterix, meg-amit-akartok — láttán vették az ötletet, mely nyomán elhatározták: ők is adnak valamit a magyar net kultúrának.

Eddigi eszmefuttatásunk révén persze már világossá vált, hogy ilyet nem szabad csinálni. Nem mintha a Spawnnal, avagy az Asterixxel szabadna. Nem mintha a szóban forgó site bezárását követően ne csinálhatna egy hasonló site-ot bárki, akinek van színes szkennere és kellő ideje erre. Ha rajtakapják az embert, a szerzői jogok megsértése címen komoly pénz, sőt nem tartom kizártnak, hogy ilyen volumenű vehemencia révén, akár börtönbüntetésre is számíthat. Tanulság 1: a magazinokat célszerűbb megvenni, mert azokat magunkkal vihetjük a slozira is. Tanulság 2: függetlenül attól, hogy a site-on feltűntetett sajtótermékek érdekeltjei, a honlap kiagyalói avagy én mit mondok — ez a dolog kivédhetetlen, egyszersmind létező jelenség. Ha úgy tetszik, egy napjainkra már feltörekvőben lévő, a sajtótermékek információtartalmát kétes módon „konzerváló" net-eppróccs.
S hogy mennyire van erre felkészülve kis hazánk számítástechnikai lapkiadása? Nos, ez marad a havi Hónap Dumája legizgalmasabb kérdése. Láttatok még ilyet? Nemcsak okoskodni, de kérdezni is tudunk...

by GuD





A hónap bukása

Battle of Youstrass

Végre-valahára kezünkbe kaparinthatjuk a Final Fantasy s DragonballZ sorozatok ihletettségére fogant Manga Moslékok első, ám aligha utolsó darabját. Meglehetősen karakteres, szinte már bukéval bíró mű ez, mely a rá jellemző tematikai leleményesség oltárán kísérletet tesz a körökre osztott stratégiai elemek, valamint a gyűjtögetős kártyajátékok ódon eszmeiségének elegyítésére. Van elsőször is a használó, aki Manga stíl iránt érzett rajongása révén hajlik időt s energiát fordítani a Battle of Youstrass néven dübörgő informatikai tévedésre. A rajongás ilyetén foka feltétlen figyelmet érdemel — gondolhatták a programot megalkotó, ismeretlen eredetű csoportosulás prominens képviselői — így játékosi minőségünkben a Manga Istenek Kegyeltjeinek sorait erősíthetjük, méghozzá sokkal. A Manga Istenek Kegyeltjének lenni — jó. Legalábbis bizonyos ponton túl, míg ezen mivoltunk legegyértelműbb bizonyságaképpen nem csupán determinált, gyermeteg dialógusok tömegeinek továbbléptetésére kárhoztattatunk. Az első Warcraft térképeinek grafikus kidolgozottságát idéző, ám a hosszasabb szemle során egyértelműen alulmaradó tájábrázolás tükrében egy 22 pixelből — megszámoltam! — álló, megalázott — értsd: alig — téglalap hivatott dicsőséges lényiségünk szignózására. Ezt csak azért mondom, hogy a jelentkezők képben legyenek: a fekete téglalappal mi vagyunk, míg a többi, színpompás téglalapok tologatásáért a mesterséges intelligencia — mint olyan — felel. Hol itt a Manga fílng? Kérném: a Battle of Youstrass Manga jellegzetességei legdominánsabban a már említett dialógusokban mutatkoznak. A roppant ingerült Gonoszok, valamint Elszántka ugyanis — így nevezzük mostantól szerfelett zavaros tekintetű Manga Kegyeltünket — hajlamosak kisregényi terjedelmeket kimerítő odamondogatásba bonyolódni az egyes missziók előtt, hiába is leleddzenek egymástól 6123623 kilométer távolságra a küldetés megkezdésekor. Nyilván mobiloznak, noha ezen hipotézis képi megerősítést nem élvez. A Manga Isteneknek hála, alkotóink tartózkodtak a szinkronszínészek szerepeltetésétől — a vércukrom csípőből megindul búvárkodni, ha az általuk mérvadónak vélt színészi teljesítmény lehetséges színvonalának latolgatására ragadtatom magam — ám a grafikusok, azok aztán belazítottak Manga-Kultúrára. Állítom ezt azért, mert a dialógusokban szereplő mondatokhoz hamisítatlan Manga búrák dukálnak, így szemügyre vehetjük Elszántka érintőlegesen már tárgyalt, módfelett ijesztő tekintetét is. „Akarod, hogy beszéljünk róla...?" RTS-t gyártani manapság már kihívásszerű feladat lehet, hiszen nem találni a valós időt manipuláló darabokat — csak minden bokorban. Ezért marad a körökre osztott játékmenet. Szóval, jobb klikk hatására befigyel az akció panel, melyen keresztül lehet: egyik pontból a másikba vonszolni, ellenséges egységre mozgatni, avagy védekezésre sarkallni dicső téglalapunkat. Szövetséges-ellenséges téglalapok fedése esetén befigyulál a gyűjtögetős kártyajáték behatás, azaz: ki, mit csinál, mivel, hogyan s egyáltalán. Kívánalmainkat követően vált a kép, hogy aztán végigizgulhassuk a 7-8 másoperces fight-animációkat, melyek kimenetelét — köszönhetően a követhető lapjárásnak — eleve tudni lehet azok lefutása előtt is. Szemléltetés: Elszántka elsőként dodge-ol, majd ráver egyet az ellenre a Roppantmód Lángoló és Paranormális Ikerszablyákkal. A művi nyomvonala így a következőképpen alakul: 1. erőtlen alig-dob, zaccos szintigitár: BE! 2. Gonoszka jobbról LŐ, Elszántka balról JÖN, majd VETŐDIK. 3. Elszántka megsuhogtatja a Roppantmód Lángoló és Paranormális Ikerszablyákat... 4. Gonoszka PUKKAN, Elszántka és a használó: ÖRÜL. Kellő mennyiségű fight sikeres lebonyolítása esetén még némi RPG beütéssel is számolhatunk, minek köszönhetően folyamatos jelleggel tápolhatjuk Elszántka már alapból is überbréhez méltó tulajdonságait, valamint nagycsomó különleges képességét. Az egy másik dolog, hogy az általam produkált két szintlépés alkalmával — teszem hozzá, ez a két szintlépés is az emberi akaraterő fényes diadala — a gép jónak látta saját elgondolásai nyomán fejlesztgetni Elszántkát, ám az addig látottak alapján ez különösebb meglepetést már nem okozott szegény nekem, ki mostantól kénytelen-kelletlen hordozom a mű rémisztő létének megingathatatlan bizonyságát. Szóval, nem rossz játék ez — már, ha egy német illetőségű kartonmagazin kislemezmellékleteként hajítják utánunk, „Bocs, de úgy unatkoztunk..." felirattal. Így Manga iránt érzett csodálatom foka továbbra is igen magas — s végül, álljanak itt a Battle of Youstrass alkotói felé tolmácsolandó, záró gondolataim: ********* ** *** *********!







by GyZ

Csevegő

Újabb hónap, újabb csevegő. Legutóbb azt kértem tőletek, igyekezzetek minél többet írni, hogy újra négy oldalon válaszolgathassunk kérdéseitekre. El is telt az egy hónap, de mit ne mondjak, nem erőltettétek meg magatokat túlságosan... Azért még így is akadt egy-két olyan levél, aminek segítségével megtölthetem az oldalakat, de nyomatékosan felszólítalak benneteket, írjatok többet...!

Kedves 576Kbyte team!
Mielőtt belemerülnék az újság kritizálásába, leszögezném, hogy a levél írója, nem más, mint egy - az újság fejlődését ősidők óta figyelő - 576 fan.
Szerintem az újság külső megjelenését tekintve igen magas szintet képvisel, de ennek ellenére egy rendkívül nagy hibája van, melyet - úgy tűnik - nem nagyon tudtok orvosolni.
Először is vegyünk szemügyre egy játékleírást, ami mondjuk lehet 5-6 oldal terjedelmű is, és ez csupán a játék ismertetője. Én még ha akarnék se tudnék ekkora karakterszámban „érdekes" játékismertetőt írni.
Magyarul, ha elkezdek olvasni egy cikket kb. a felénél abbahagyom, mert unalomba fullad. Sajnos ez nem csak az én véleményem, mert ismerőseim közül is sokan azt mondják, hogy a cikkek egy idő után unalmassá válnak, így az embernek elmegy a kedve a többi cikk olvasásától is, és sajnos ezért pártolnak át más számítástechnikai újságokhoz.
Sajnálom, hogy erre még senki nem hívta fel a figyelmeteket, mert egy újság nem az értékelődoboztól, a designtól vagy esetleg a lap fizikai minőségétől lesz jó, hanem attól, hogy a cikkek kellően felkeltsék az olvasók érdeklődését.
A tanácsom a következő: több, apró s érdekes téma legyen az újságban, ne pedig „csak szimpla" 5-6 oldalas játékleírásokból álljon a lap 90%-a. A lap megjelenéséből, designjából már kihoztátok a maximumot.
Itt az ideje, hogy a TARTALOM is forradalmi változásokon menjen keresztül. Vessetek már véget a hosszú és unalomba fulladó cikkeknek!!!!
UI: Sokat dobna az újság hangulatán, ha a játékismertetőkben szereplő képek kerete megegyezést mutatna a tartalom címszó alatt szereplő, „kivágott" képek kereteivel.
Sok szerencsét kíván az újság tartalmi megújulásához:
Muad-Dib, aki a helyes utat látja avagy Tatár Gergely Pallag cityről.

Mélyen tisztelt Paul, ha szólíthatlak így...
Kritikát kapni nagyon hasznos dolog. Az ember egy csomó féle építő jellegű következtetést levonhat belőle. Rávilágíthatnak hiányosságaira, és ezáltal arra késztethetik, hogy pótalja azokat, javítson rajtuk. Amennyiben megalapozott kritikáról beszélünk.
A tied nem az.
Jelenleg pont a KByte az egyetlen olyan újság a piacon, amely minimális oldalszámon taglal egy-egy játékot. Akadt olyan olvasó is, aki épp emiatt panaszkodott. A Diablo 2 kiegészítőjét például csak két oldalon ismertettük.
Némely játék azonban megköveteli, hogy bővebben beszéljünk róla. Ez főleg igaz a hónap játékára, ami értelemszerűen olyan program, hogy megéri „rápazarolni" a karaktert. De még itt sem beszélhetünk általánosságokról, hiszen a Max Payne kevesebb oldalszámmal vonult fel, mint a Commandos 2 jelen számunkban, jóllehet, azt is sokan várták! Aki kíváncsi az adott játékra, az szívesen olvas róla lehetőleg minél többet, aki nem, annak meg az egy oldal is soknak tűnik.
Szívem szerint minden egyes „jó" játékra 3-4 oldalt szentelnék, de ez az újság oldalszáma miatt nem lehetséges.
Maradjunk annyiban, hogy minden program azt az oldalmennyiséget kapja meg, amit megérdemel — talán néha kevesebbet, de sohasem többet.
Sziddhartha, aki a helyes utat *mutatja*...☺
(ffú, de nagyképű ez a VargaB...)

Hello!
Remélem jó helyre írom a levelem, mert még soha sem írtam nektek. Én körülbelül '94 második felétől kezdtem el olvasni a lapot. Rettenetesen megfogott a hangulata a cikkeknek és az újság egésze nagyon jó volt. Ez '00 közepéig tartott, mikor is az ominózus dolgok megtörténtek.
Akkor még bizakodtam, hogy rendbejön, esetleg jobb lesz.
Ott tolongtam minden nap a sarki újságosnál, hogy megvegyem a következő számot, lássam mi változott. Azalatt a hosszú idő alatt amíg várakoztam, reményeim is kezdtek elszállni. Aztán megjelent, hááát nem dobtam hátast tőle, de mondtam biztos jobb lesz a következő, mikorra kialakul a csapat. Azt is megvettem és az utána következőt is, de már láttam, itt már semmi nem lesz a régi...
9 hónapos kihagyás következett **(nahát, csak nem?!)**, mire rá tudtam magam szánni, hogy újra megvegyem a régi nagy kedvencet. S láss (csodát), az 576 átalakult, megújult, igényes és tartalmilag sem éppen gyenge lappá vált, melyet kezembe vehettem. Bár most látom újra főszerkesztő váltás történ(ik)t, remélem nem kell átmennie újra eme problémákon a lapnak. Nos csak így tovább (legalább)!! A poszterrel egy hiba van, nem zacskóban adjátok, Cd nem kell, akinek kell vegyen konkurens lapot (azt próbálja meg!!). Na viszlát és sok sikert, és jó munkát az egész csapat számára.
A Telapo

(Jujj, most annyira izgulok, vigyáznom kell minden egyes leírt szóval, hiszen ez itt *maga a Télapó*!)
Izé... nos... kedves Télapó!
Annak idején, a tehenészlegény távozásakor a lap történelmében új korszak kezdődött (ez minden bizonnyal így volt az érkezésekor is!). Nyugodt szívvel mondhatnók, hogy egy főszerkesztő az újság szellemi atyja is — ez az adott helyzetben különösen így volt, hiszen SzJVC-nek nem csak a főszerkesztést kellett átvennie, hanem az egész készítési folyamatot újraszervezni: újságírókat toborozni, ésatöbbi, ésatöbbi. Gondolom, te is belátod, hogy ez nem történhetett meg egyik napról a másikra.
Az idő azonban, reakcióitokból ítélve úgy látszik, minket igazolt.
A poszter így marad, mert a zacskós megoldás törvényszerűen áremelkedést vonna maga után, azt meg se ti, se mi nem akarjuk — jut eszembe: nem tudom észre vetted-e, kedves Télapó, hogy a KByte ára több mint egy éve nem emelkedett egy fillért sem?!
Szóval a zacskózást továbbra is meghagyjuk neked, mi meg maradunk a jó kis fűzött formátumnál.
Viszlát decemberben!
Izé... kitegyek majd egy KByte-ot az ablakba? Vagy már előfizető vagy?

Szevasz Balázs!
Hú de várom a Conditional Zero-t! Igen klassz játék lesz! **(ja, én is asszem!)**
A hónap dumája: Nem mindenben értek 1et Bazskával! Igen, sajnos egyre ocskább játékok jönnek PC-re. Én nagyon kevés használhatót lelek. Ebben segít az 576! :-) Az FF8 kapcsán lettem figyelmes annak idején a konzolokra. A legnagyobb játékélményem PC-n! (Tomb Raider mellett!) Elkesztem érdeklődni irántuk és vettem a Konzol-t. Rá kellett ébrednem, hogy a legjobb játékok mind-mind elkerülik a PC-t, mert azokat a japán fejlesztőcsapatok készítik és a japánok szarnak a PC-re! A Sega, Konami, Namco, Squaresoft, hogy csak a legfontosabbakat említsem! A haldokló DC-n jobb gamék vannak mint ezen a átkozott számítógépen. A PC-s!!! játékipar (szerintem) azért „beteg", mert PS2-n 1 hét alatt csak Japánban 2 millió FF10-et tudnak eladni! E mellett nagyon kevesen fognak PC-re fejleszteni, Nem? Több, nagyobb, jobb fejlesztőcsapatok, több, szebb és mérföldekkel jobb játékok lesznek (vannak) konzolon! A nagy PC-s cimeket átírják (Xbox-ra mindenképp), viszont Metal Gear Solid 2 soha nem lesz ezen a platformon ! Nem értem, hogy lehet ilyet írni: „Szerencsére rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget igérő konzolok piacára." Szerintem ez elég szar! Már annak akinek nincs valamilyen új konzolja. Én, tehát Bazskával ellentétben nagyon pesszimista vagyok a PC-s [illegible]kok jövőjével kapcsolatban! Mert, ha a sok PC-s fan észreveszi, hogy GeForce helyett vehetne 1 PS2-t és feltűnik [illegible] annak játékkínálata, akkor lehet [illegible] a számitogépes játékokat. Én mindenesetre gyűjtök! És remélhetőleg [illegible]szok! Hogy DoA3-mal vagy MGS2-vel vagy Mario-val, az majd elválik.
Zalavári Peti

„Szerencsére rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára."
Így szól tehát az ominózus mondat, amelyet olyan szerencsétlen módon sikerült félreértened. A lényeg az, hogy azok a fejlesztők, akikről Bazska ezekben a sorokban nem kevés cinizmussal beszél, eleve nem adtak túl sokat a PC-s játék[illegible]achoz. Következésképpen minél több B-kategóriás fejlesztőgárda pártol át a konzolokra, annál inkább csökken majd a PC-s játékok minőség[illegible] túlkínálata, ami viszont a minőségi játékok közti versengést vonja maga után. Lehet, hogy kevesebb PC-s játék lesz, de azok — mint azt az ECTS szűkös, de annál ígéretesebb kínálata is mutatta — egyre inkább a minőségi kategóriát fogják erősíteni. Persze az is igaz, hogy egy GeForce 3 árából akár egy PS2 is kijön, és ez utóbbi ára a közeljövőben még lejjebb fog menni — ezt hívják a választás szabadságának. Azért még ne temessünk semmit. A PS2-nek is megvannak a maga előnyei, de a hátrányai is. És az idő is eljön majd, amikor a PS2-t [illegible] lecserélni PS3-ra...

Hello, 576 stáb, vagy mi...
Mindenekelőtt szeretnék jobbulást és mihamarabbi gyógyulást kívánni [illegible] ex-főszerkinknek, SzJVC-nek. H[illegible] fogjuk, de komolyan. Remélem, [illegible]tötök, hogy majd azért adtok neki [illegible] tesztelni való cuccost a szimulátor-[illegible]nak!
Nos. Az igazi ürügy, amiért írtam Nektek, az az lenne, hogy... izé... nemtom. Sokminden kavarog most a fejemben, de nem szeretnék egy [illegible]lyan nosztalgiázós előadást tartani, [illegible] annak nincs sok értelme. Jó úton haladtaok a halhatalanság felé, ne [illegible]jatok meg. De komolyan! Nézzétek meg, hogy hány újság került a süllyesztőbe az évek alatt, de Ti még mindig maradtatok és maradni is fogtok. Es őszintén megmondom, jobbak vagytok, mint valaha. Nem olyan dolgokról [illegible]lek most, hogy „a régi idők feelinge" [illegible] efféle baromságok, mert ez alapból [illegible]tetlen dolog. Az újság SOHA nem lesz olyan, mint a dicső múltjában volt. E[illegible] jobb és jobb lesz az idők folyamán, [illegible] egyre jobban kezd kiforrni a társaság, és aki a régi idők feelingjét hiányolja, az vegye elő a régebbi számokat, [illegible]gassa azokat! Ezek más idők, más hangulattal, más arculattal, más csapattal

(Szívemből szólsz, testvér) A kor és a játékok is azt kívánják meg, hogy változzon az újság belső tartalma, egyre jobbá és jobbá váljon, egyre több olvasó igényeit kielégítve. Ez a hosszú, bonyolult szövegelés csak azt akarja jelenteni, hogy MÁS az újság, mint amilyennek anno indult, de szavamra, csak jobb lett. Az új srácok nagyon jól helytálltak, valóban felnőttek ahhoz a szerephez, amit mi elvárunk tőlük. A főszerkesztők körüli kavarodást nagyon sajnálom, mert értékes arcokkal lettünk szegényebbek, de ahogy mondják, semmi sem örök. Ők sem. Mi sem. Nagyon remélem, ezen az úton haladtok tovább, bízom benne legalábbis, és hónapról hónapra csak jobb 576-okat ragadhatunk magunkhoz szellemi táplálékként! További sok sikert, jó munkát, sok előfizetőt :), és a Jánosnak mégegyszer jobbulást kíván:
CerbeRus

Kőszi CerbeRus (azon gondolkodom, honnan szeditek ezeket a hihetetlen nickeket...☺)
Az igazság az, hogy mi megkerestük SzJVC-t, nem tesztelné-e nekünk az F/A-18-at, de sajnos nemet mondott. Jelenlegi munkahelyével nem fér össze, hogy teszteket írjon a KByte-nak...
No comment.

Tisztelt főszerkesztő uraság.
Az ujság jó, de szerintem vissza kell tenni a kindertojás rovatot, mert én szeretem azokat a játékokat.
Ja és én olyan poszter akarok amin nyuszikák (rózsaszínek) vannak esetleg szivecskék.
Mélységes tisztelettel
R. Máté
(Legyenszíves betenni csevegő című rovatba)

Betettelek. A rózsaszín nyuszikákat nem. A szívecskéken még gondolkodom (rózsaszínt, vagy inkább babakéket szeretnél? Az az anutám kedvenc színe☺). Ez van...

Szevasz tegyé má be a zújságba. A zújság egyébként Király. CD a francnak kell.
J.G.

Ugye?!

Már egy éve nézem az újságot és próbálom összehasonlítani a CoVboy álltal vezetett lappal.
Elképesztő a különbség CoVboy javára.
Felsorolom a nagyobb hibákat:
1.Az új nevek: hát kérem szépen ki kíváncsi arra hogy leőtötte a program béta verzióját!
Egyszerűen nem lehet normálisan egy leírást se elolvasni. Sok az erőltetett poén is. Az értkelésről később.
2.Csevegő : forumokon mindenhol szidják az 576-ot, mint állat, aztán a levelezésben csak dicsérő szavak olvashatóak(ez azért furcsa:))
3.Értékelőbox: hát itt jön a kabaré. Valami csoda folytán az osztályozás paraméterei hasonlítanak a GAMESTAR-éhoz. Ez még a kisebb baj de az osztályozással is van gond:
-Leírásban szidják a játékot, mint a bokrot, utánna meg kap 90%-ot;
-Leírásban egekig magasztalják a játékot, kap 40%-ot.
Másik lehet látni hogy milyen leveleket kaptok. Ha azt mondják, hogy túloztályozzátok, a jó játék is csak 70%-ot kap, ha meg ezt hibaként roják fel akkor még a sz*r játékok is kapnak 70%-ot.
Nem kell kiraknod az újságba a levelemet(de azért jó lenne:)) csak olvasd el és gondolkodj el rajta, hogy tényleg igy van-e. Ha nincs így akkor úgy is felesbe ment, ha viszont igyvan akkor csináljatok valamit, hogy jobb legyen az újság.
PrOTUs

Huh!
Először is: az esetek többségében egy béta verziót nem lehet csak úgy letölteni. Be kell jutni hozzá a bétateszterek szűk körébe, ami már eleve nem könnyű feladat. Ha szerencsénk van, a kiadó küld bétát, ami jócskán megkönnyíti a helyzetet.
2. A fórumos srácok igazán különleges fickók. Emelem kalapomat előttük, ugyanis ők a lap legnagyobb rajongói. Minden egyes számot betűről betűre ismernek. És minden egyes kritikus megjegyzésüket azért teszik, mert szeretik az újságot. Bár néha annyira, de annyira bosszantóak, hahaha...
3. Valóban hasonlóak, mivel mindkét újság PC-s játékokat tesztel. Lehet, hogy viccesen hangzik, de Üzbegisztántól Argentínáig hasonló szempontok alapján értékelnek a gamer magazinok. Vajh miért...?
Egyébiránt magamból kiindulva mondhatom, hogy a jó játékokkal szemben kritikusabban járok el, mint a gyengébbekkel. Amúgy pedig maximálisan megbízom a teszterek ítélőképességében.

MIVAN CSAK EDDIG BÍRTAD????????
EGY évig??????????
NEM HASZNÁLT A NYALIZÁS A CSEVIBEN????
BELEHALTÁL A TÚLÓRÁBA??????????

Kedves X.Y.!
Az e-mail szolgáltató cég volt olyan szíves, és megadta nekünk neved, címed, és telefonszámod. Kérlek, várj otthon nyugodtan, már küldjük a bepipázott niggereket a hegesztőpisztolyokkal...

Hi Nagyfőnök
Régóta olvasom a lapotokat, talán túl rég óta,mert megjelenés után egy héttel már nézem a postaládát az ujért.
Bár mostanság nem sok időm marad igy negyedikbe az olvasásra, de azért megoldom egykét jolbevált tanórai,olvasás történelem atlaszban vagy épp kiküldetem magam óráról ujsággal a pulcsim alatt. Na de a lényeg hogy necsak rizsázzak itt nektek.Jo és szép hogy annyi mindent lehet rendelni tőletek, Gondolok itt az akció figurákra vagy a régi számokra, vagy épp a játékhalomra DE... Ezelőtt a De előtt lenne egy kérdésem Mennyi poszter képet kaptok egy hónapban? itt a DE.Ha nem annyit amennyi bekerül az ujságba mért nem teszitek megrendelhetővé őket. A hónap játéka kép is tök jól mutatna a falon, de nem lehet kitenni.
A lényeg csináljatok, ha lehet egy ilyen megrendelést PLZ. **(nem lehet — egyelőre)**
Ide a végére egy kifurcsaság a multok jártam egy ismerősömnél aki szintén tapétázik a poszterivel. Megakadt a szemem egy türhető képen, ez egy DUNE2000 kép volt. Szép és jo, hazamegyek ránézek a falra s megakadt a szemem a tiálltalatok kiadott Tiberian SUN nevezetü müvön. Láss csodát a két kép tök egy forma a nevüket s kiadójuk kivételével. Itt egy ujjab kérdés :Akkor ez most melyik GAME-jé???
Ennyi. Kérlek válaszolj az ötletemre Kösz előre is
Üdv:T83

Jó esetben van némi lehetőség válogatni a poszterre kerülő anyagok között, de általában elég szűkös a választék. A fent említett poszter egyértelműen vagy a Dune 2000-et ábrázolja, vagy a Tiberian Sunt — de mindenképpen valamelyiket a kettő közül. A kívánt rész aláhúzandó (nehogy összefirkáld az újságot!!!☺)

Üdv 576Kbyte
Ma suliba menet megvettem a Szeptemberi számot ezt én a lapot átfutva nem nevezném jubileumi számnak.Nem azért mert hogy nem volt sok közölni valója az újságnak számomra,hanem mert PL a 99/5 az aztán volt valami.Ezt nem azért állitom mert hogy egy nagy AVP mániás vagyok, hanem mert tényleg az összes,na jó majdnem az összes játék ISMERT, VÁRT GAME volt.Itt most pedig a Max Payne,Shogun, és Diablo 2 L.O.D volt amit szerintem legtöbben ismertek.Persze most sokan gondolom a pokolba küldenek-e kijelentésem miatt de ez csak egy vélemény ami teszem hozzá nem is rossz indulatu. Hazafelé a suliból a buszmegállóban az oszlopnak dőlve olvastam a Max Payne ismertetőjét, amiből ugye kiderül hogy egy egész jópofa game született, csak a végén gépigény vágott szájba de az elég keményen.Aztán eszembe jutott hogy ezekat a képeket mintha láttam volna valahol,és áááááá igen..hm.. csak nem az a 3dMark 2001???
Hja hát persze hogy ott.Igy talán a gépigény sem hagy maga mögött semmi tátotszáját. Az újság nagyon klassz, szép rendezett, és frankó a külalak.Erről jut eszembe,szerintem nagyon jó ötlet lenne ha az adott játék dobozának, vagy CD-jének a borítóképét odatennétek egy kis képként a végitélethez.A pószter negyon frankó ötlet volt,remélem lessz majd AVP2-ről is ha írtok róla.
Lassan befejezem ezt az emilt mert csak foglalja a sorokat,és húzza az időtők.
További sok sikert a szerkeztőségnek!!
Csirke

Itt valami komoly félreértés van... A KByte szeptemberi száma nem azért jubileumi, mert tele van jobbnál jobb gamékkal (egyébként tele van...), hanem azért, mert sorrendben ez volt a 125. szám.
A következő jubileumi szám a 150. lesz, akkor is, ha éppen nem lesz egyetlen eget rengető anyag sem benne. A kiadók nemigen foglalkoznak azzal, hogy melyik újság mikor ünnepli önnön fennállását, sokkal inkább saját jól megfontolt üzleti érdekeik alapján nyomják ki a játékokat.
A Max Payne gépigénye valóban szívinfarktusközeli, de azért gyengébb gépen is el lehet szórakozni vele, már ha hajlandóak vagyunk áldozni a grafikából, és jól lebutítjuk. De ha az én véleményemre vagy kíváncsi, akkor vegyél RAM-ot, mert ennél olcsóbb sose lesz, vegyél egy jobb videókártyát, mert a GeForce 3-nak köszönhetően már az sem túl drága, és vegyél új procit, meg új alaplapot, szereld össze, és ugye milyen jól fut az a fránya makszpéjn?

Helló!
Itt tartom a kezembe az új 576ot és nagyon tetszik (mind formailag, mind tartalmilag). Szvsz. (ezt a forumon tanultam) jól vezetted a chevit, úgyhogy jó volna visszatérni a 4 oldalra. Ha már te vagy a főszeri, akkor a lapban ne az álljon hohy 576 team, hanem VargaB. Így a pontos. Követekező szívfájdalmaimra szeretnék gyógyírt:
Ha kiveszem a pósztert akko a lap belsje így nézki: 46. oldal és hopp máris az51-en vagyok. Ez így nem jó! Legyen úgy mint régen. A Diablo 2 LoD a következő számba készíthetnék egy részletes karakterelemzést mint, ahogy a Diablo 2-ről is volt azt is még mind a mai napig használom! Most csak ennyi, de ha kevés anyag van a Csevegő elkészítéséhez írj vissza készítek egy 4 oldalas újságelemző levelet.
További jó munkát!
ui.: Urielnek nem áll jó a szösszeNET gyártás adjátok vissza Adam-nek (ő még a lapnál dolgozik? **(igen, lásd NHL 2002)**
Yuuzer

Akkor haladjunk csak szépen sorban. Többeknek képzavart okozott, hogy most akkor én vagyok-e főszerkesztő, avagy sem. Tisztázzuk: én továbbra is a magazin grafikus

dizájnere vagyok. Emellett ellátom a főszerkesztői feladatokat is. Az 576 Team — marad. Layout: én — marad. Új tördelő: Tomi.
Ha esetenként főszerkesztőként definiálom magam, az csak azért van, mert nincs energiám kiírni, hogy én-mint-a-főszerkesztői-feladatokat-ellátó-személy.
De igazából nem értem, miért is olyan fontos ez: akárcsak eddig, eztán is a stáb összes tagja azért fog hajtani, hogy minél tartalmasabb lapot vehessetek a kezetekbe (ha meg nem hajtanak, majd én hajtom őket☺). Tökmindegy, ki a főszeri, amíg tudjuk hozni a szintet, és képesek vagyunk a fejlődésre, nem? De. Nna.

Halihó!
Üdv, mindenkinek!
Nekem tetszik az 576, de megpróbálnék pár hibát felsorolni, azaz egy építő jellegű kritikát írnék, ha lehet (meg, ha nem, akkor is):
1. A külső nagyon jó, volt egészen a „poszter visszatér" akcióig, mert most hajlik, gyűrődik, olyan fényes rongy állaga van, szerintem meg lehetne oldani, hogy újra legyen gerince az újságnak, ne pedig gamekapcsos legyen. A poszterek eddig nekem nem jöttek be, de ugye bár ízlések és pofonok...
2. A jubileumi szám borítója, hogy úgy mondjam, egy kicsit elég egyszerű... Remélem visszatértek a szokásos széphez :-)
3. Szerintem a visszatekintő tök fölösleges, a toplist viszont érdekes volt, úgyhogy visszakövetelem!
4. A Szösszenet rovat rövid. Meg a CoVboy-féle Szájtátó név jobb volt, de mind1
5. A hónap bukása rovat... Hááááát, nem tudom, szerintem ettől sem lett jobb az újság
5-lett: a Csevegőt írhatná a GyZ, bár az elbúcsúzásod marha jó volt, 5 oldal reklám közé ne tegyetek be egy egyoldalas játékleírást (125. szám 70.old), a papír lehetne vastagabb, vagy kevésbé gyűrhető.
Ja még valami: a levírók szövegében a férlegépelésekte, és a hejesírási hibákt direkt nem javítjátok ki?
Na viszlát,
Horee
Horee... Horee... ismerős nekem ez a név...
A gerincet természetesen visszahozhatnánk, és a poszter is megmaradna, zacsi is lehetne, meg minden, de akkor az a TI pénzetekbe kerülne. Igaz, hogy nehezen, de végül még én magam is megbarátkoztam a tűzött formátummal. Barátkozz meg te is.
A szeptemberi borító valóban nagyon egyszerű — mert ilyenre akartuk.
És itt üzenem mindenkinek, hogy az ominózus címlap szánt szándékkal lett ilyen — nem azért, mert kommunisták vagyunk, és nem azért, mert kifogyott a színes tinta a nyomdában, vagy mit tudom én. A kezdetektől pontosan ilyenre akartuk. Egyre inkább azon igyekszünk, hogy kilépjünk a „dobj-egy-A4-es-artworköt-a-címlapra-és-írj-fel-pár-nyerő-címet" általánosan elfogadott sztereotípiájából, szóval a jövőben egyre többet találkozhattok majd meghökkentő, egyedi KByte és Konzol címlapokkal.
A Visszatekintő sokaknak tetszik, szóval marad, de megnyugodhatsz, hiszen a toplista rovat is visszatért, igaz, némiképp más formában, mint eddig.
A SzösszeNet tényleg rövid, de hát ez csak egy rovat az újságban...! Ha nem tetszik, lapozd át — sokan szeretik, hidd el, akár csak a Hónap Bukását.
Csevegő: az ötlete már GyZ. is felvetette, így könnyen megeshet, hogy egyszer-kétszer meg is kapja a lehetőséget. De pillanatnyilag úgy gondolom, fektesse csak a tehetségét a leírásokba, így legalább annyival is több pénzt kap, és végül csak összegyűlik majd neki annyi, hogy nővé operáltathassa magát...

Hmmm... Nem is tudom, hogyan kezdjem az — már úgy megszokott -, mindig az aktuális hónapra illő, a szám megérkeztekor azonnal elküldött levelemet... Megvan: Hello! (ha jól emlékszem, vmi jólnevelt csávó mondta, hogy így kell — köszönésnek hívta, vagy minek? **(tudja fene, biztos)**) Szóval, most, hogy magamévá tudtam a Bevezetőt, majd a Csevegőt is - elegendő tudásnak tudás birtokosának kikiáltva magam ahhoz, hogy kritikát írjak — nekilátok eme gyöngyszem módszeres kifilézésének: Mostanában valahogy nem megy jól a dolgotok, ha jól látom a helyzetet. Két év alatt két főszeri, meg minden nyalánkság, szóval nem irigyellek titeket, mégis, ha jobban megfigyelem az aktuális öthéthatot, nem is olyan siralmas!!! S ezt tőlem nyugodtan vehetitek akár bóknak is! Bár az igaz, hogy a borító egy kicsit vér (illetve ha jobban meggondolom : szín) szegényre sikeredett, de nekem — most, hogy már megemésztettem a látványt — az a szerény véleményem, hogy: teszik. Mondjuk mit is várhattam volna egy MAX PAYNE-es borítótól, de az első rátekintésre, egy kicsit idegen volt. Az viszont egyszerre kiszúrtam, hogy megin csak két oldal a csevi. Nem mintha mostanában lett volna ennyi, csak én már figyelembe sem veszem azt a pár évet, ami eltelt az első 576-om óta... Persze, mi mást is várhattam volna: a vonalkódot megin rutinosan rajtfelejtettétek a borító elülső felületén, mely igazán szúrja a szemem. Hogy néz mán ki az a szegény újság vonalkóddal az elején? (Ja tudom: ahogy más be...) De télleg, nem veszitek észre, hogy hülyén néz ki? Szerintem marhára. Ha jól látom, az előzetesek képeiről megin lefelejtettétek a képaláírásokat, az meg egyenesen felháborító, hagy a Deus Ex 2-ről csak fél oldal van (én a duplaoldalt veszem egynek néha, néha meg nem).
Végre a Gy.Z. is elfelejtette a 98%-os értékeket, s ez jó.
Nagggyon jóóó!
Más: majd halálra röhögtem magam, mikor észrevettem, a megrendelő-oldalt!!! Ti tényleg ennyire sügérnek néztek minket? Remélem csak egy vicc volt! Láttam, hogy beraktad a levelemet a csevibe: kösz! Nem is gondoltam volna. Bár volt egy jobb, ami hosszabb is volt, de ott nem dumálok minden hülyeséget összevisssza.
Legalábbis nem ennyit... Asszem. **(...)**
Hopp, egy újabb téma: képaláírások. Sok olvasónk jelezte nekünk abbéli véleményét — és mellesleg mi magunk is így gondoljuk —, hogy a képaláírásokat nem kell erőltetni: vagy szóljon valamiről, vagy inkább ne is legyen. Ezért van az, hogy nem minden képhez van kommentálás. Ez fokozottan igaz olyankor, amikor a képeket nem mi magunk lopjuk, pl. az előzetesek esetén, hiszen a progival akkor még nem játszottunk, hogy írhatnák érdemben aláírást a screenshotokhoz? Maradjunk annyiban, hogy akkor van képaláírás, ha akad hozzáfűznivalónk a képhez.
A megrendelőoldalról csak annyit, hogy a mellékelt ábra nem afféle kezelési útmutató azoknak, akiknek több a foguk, mint az IQ-juk, hanem segítség azoknak, akik nem sűrűn szaladgálnak a postára rózsaszín utalvánnyal, és nem nagyon tudják, vajon hova is kell beírni, hogy melyik hat számot szeretnék megkapni ajándékba — ráadásul így az újságot sem kell szétollózni a megrendelőlap kedvéért.

Hello VargaB örömmel hallom hogy te lettel a new főszerk
Asszem nem bánod ha tegezlek. Szóval én ha jól számolom 11 éve olvasom az 576-ot (nagy idő mit?) Már akkor ezt az újságot olvastam amikor a Defender of the Crown-t teszteltétek, majd a Creatures 2 nél is :) Mekkora játékok voltak ezek hmm segitek (...) Idővel mikor átáltatok PC-re ti voltatok az egyetlen ojan Nyúzpépör ami megtartotta a régi varázsát... Majd bekovetkezett a 125. jubileumi szám. Es olvasom a kedvenc csevegő részt es mit látok valami Somló Dávid és lehűjéz engem meg a többi lelkes 576 olvasót. Eddig ha jól emléXem nem írtam lettertet mert meg voltam elégedve, de ez kicsit arcul csapott engem és még pár havert. **(engem is, de kis hazánkban mindenkinek szuverén joga, hogy lehülyézze a másikat, és mindenkinek hasonlóképpen szuverén joga, hogy ez ne tetszen neki.)**
Most azt kéne írnom hogy az újság jó meg ijenek... Nem teszem mert ez T[...]ális. :) Hogy mi lehetne másképp? Szerény véleményem szerint mivel tele van 576-ba kivánkozó újságíró palántákkal a világ, talán ha veszik a fáradságot akkor lehetne egy Leírások tőletek... rovat. Más semmi. Hmm lehet majd en is küldök egyjet, de érdekelne hogy a leírás mennyire friss game-ről legyen? Hmm mára szerintem ennyi légy jó és további hatalmas sikereket...
11 éve hű alatvalótok Kexy
Folyamatosan kapunk olvasói próbacikkeket. De ne várja senki, hogy az elküldés másnapján választ is fog kapni. Ezeket a cikkeket bizony **alaposan el kell olvasni, kiértékelni, ésatöbbi... Pont ezért nincs** Leírás tőletek **rovat, mert ha valaki tényleg** olyan **jó, akkor úgyis bekerül az 576 K**Byte **nevezetű „leírás tőlünk" rovatba** ☺

Helló!
Ezt a e-mailt azért írom, mert olvastam a Csevegő sanyarú sorsáról.
Ez kb. így volt:
Lapozok hátra.(Na most elolvasom a Csevegőt.)Nézem:"Nem igaz! Csak [...] oldal?!" De sajnos igaz akárhogy lapoztam az újságot.
Úgyhogy gondoltam próbálok javítani a következő Csevegő állagán.
Most itt ez a levél. **(e havi csevegő[...] színvonala máris hatalmasat** ugrott**)**
Amúgy pedig pedig TÖK JÓ AZ ÚJSÁG!!!Nagyon tetszik, igaz csak 3 szám van meg (de csak most kezdtem gyűjteni).Bírom a képaláírásokat is, meg mindent (azért vannak olyan dolgok amik nem tetszenek, de ezek említésre sem méltóak).
Tudnotok kell, hogy nem igazán érdekelnek a főszerkesztő váltások, de csak addig nem, amíg a főszeri olyan jó lesz mint ti (a tesztereket is beleértve).
Hali mindenkinek!
samurai
Hali neked is!
Tetszik a leveled... Leírod, hogy tetszik az újság, bár nem tartod tökéletesnek — és ez így van rendjén. És leírod azt is, hogy amíg a jól megszokott minőséget hozzuk, addig nem érdekelnek a belső dolgok — úgy gondolom, ez is így van rendjén.
Hölgyeim és uraim, íme egy IGAZI 576 rajongó, aki az ÚJSÁGot szereti azért, mert olyan, amilyen.
Ezen tessék elgondolkodni!

Kedves Ferenc! Elek! Ede! Levente! Benedek! (ezen neveken leszel nevezve, mert nevedben egy [...] se szerepel)
Eme levelem egy neves helyen: Pesten kedden, szeptemberben
jegyzem le nektek, mellyel elvesztett elveket, embereket
helyes mederbe terelek.
Jegyzetetek nekem kedves, de eme jegyzetetek teteje
esztelen lett, teteje veres, emellett [...]

zavar. Eltűnt a régi hangulata
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesitő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van És hová tűnt az elejéről a NORMÁLIS kinézetű tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hülye
> stílust, hogy félig angolul-félig magyarul irkáltok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS ?!?)??
> És ha már a Híreknél tartok, könyörgöm, miért FEHÉR a háttere? Miért nem volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom,mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttere volt - szürkéskék, sötét feketés-vörösés-barna, világoskék, zöldes-fekete,

Ejnye-bejnye!
Szebb nem lett evvel...
Jegyzetetek belseje, s ennek teteje
helyes, egyes emberek,
mesterek jegyzete helyes, emellett
gyeze best lett nekem
melletetek.
Csevejbe levelem egybe tedd be, ne szeletelve, mert
kereszte lenyellek, kedves Ferenc, Elek,
Ede, Levente,
Benedek! Thanks (ejtsd: thenx).
Kedves teszterek levelemet befejezem:
Horee; neeeeeeeee, nevemet ne ejtsd
eszperente nyelven, te
esztelen! He-he :)

Tedtem en, hegy velehennen esmeres ez a Heree gyerek... izé...

Szia Balázs!
Nekem nagyon nem tetszik a címlap. Undorítónak is mondhatnám **(mond)**. Nem tudom ki csinálja a Konzol címlapjait, de szerintem lehetne klónozni. Családban marad. Fantasztikusan klasszak minden hónapban a K. előlapja! Nézeggessétek sokat mert tényleg szépek és hangulatosak!
Zalavári Peti

Hahahahaha...
Jaj, bocs, tényleg nem rajtad nevetek...
Na jó: szóval mindkét újság címlapját ugyanaz a két ember csinálja — Martin és én. A Konzol esetében Martiné a koncepció, enyém a kivitelezés, a KByte-nál enyém a koncepció, aztán véleményt egyeztetünk, és megcsinálom. Egyik újság címlapja sem kerül úgy az újságosokhoz, hogy ne mondanánk mindketten azt rá, hogy így tényleg jó. Én legalábbis mindig számítok Martin bátyó véleményezésére, és úgy veszem észre, ő is az enyémre.
Max Payne-es címlapunk mindenki tetszését elnyerte itt a szerkesztőségben, egyszerűségével és letisztultságával csakúgy, mint azzal, hogy tükrözi a játék atmoszféráját. Szerintem a szeptemberi címlap nagyon egyedi, nagyon szokatlan kezdeményezés volt, ami sokaknak bejött, sokaknak nem. Ez várható volt.
„Nem kell mindig tetszeni..."

Csa Vargagyerek!
Ez itt a bevezető helye. Mindenki tolse ki maga!.
Nah eleg a rizsabol, kezdjunk is bele: Eleg regen olvason az 576-ot, igy tudom, hogy voltak nehez pillanatok, es voltak szebb idok is, de ugy latom, hogy most megint melypontra jutott. Nem tudom, hogy a hosszu szunet, vagy a foszerivaltas teete be nektek a kaput, de a legutobbi szam egyszeruen borzalmas. Ez egy maganvelemeny, tehat lehet, hogy ezzel egyedul vagyok, de en nem hiszem. Nos kifejtenem: eddig is elofordult, hogy elaludtam (persze kepletesen ertve) egy-egy cikken, de a mostani szamban levok szinte mindegyiken halalra untam magam. Eddig egyedul te, es GyZ volt aki tartotta bennem a lelkem, de mostmar komolyan idegesit GyZ undorito sznobizmusa, es a stilusa, ami eleinte frankon bejott, de mostmar tok unalmas -ja veled nincs baj, legalabbis ezen a teren :). Nezd meg az I-War2 cikket, tobb mint egy oldalon at ecsetelte CSAK a tortenete, amit legalabb ketszer elolvastam, megsem ertem meg mindig, mert ebambultam rajta, annyira nem tudott lekotni. Kefe, es Uriel mellozese nagyon rossz otlet (jo most epp kaptak egy ket cikket) **(na látod)**, es helyettuk is GyZ kapott munkat. Egyebkent annyira o sem rossz, csak igy, hogy az ujsag 70-80%-at o keszıti, marha unalmassa valik. A masik: mi a feneert dolgoztok word-ben, ha nem ellenorzitek le hibakeresovel, raadasul megcsak el sem olvassatok, amit irtok. peldakeppen nezd meg a SAJAT ECTS beszamolodnal a Battle Realms-on belul azt a reszt, ahol az egysegeket irod le (6. oldal). Ugye most mar te is eszrevetted a fogalmazasi hibat? **(Elolvastam kétszer, de nem, nem találtam hibát. Legjobb tudomásom szerint a lehető leghelyesebb módon használtam ki a gondolatjelek közé zárt mondatrész funkcióját)** Na az ilyenek kerulhetok el (es a rengeteg szoismetles), ha elolvasod miutan leirod. **(Elolvassuk)**
Egyebkent hogy-hogy nem Martin irta a beszamolot, hisz o is ottvolt. **(csak)** Vagy a 8. oldalon levo fazon, aki a ket szoszi cuncit olelgeti nem o? **(de)**
Az olyan kisebb hibakat me sem emlitem, mint hogy a 87. oldalon Atilllla neve harom l-lel van irva, az e-mailjeben pedig negyyel. **(A 84-en viszont helyesen van írva — azaz néggyel. Tehát négyből egy rossz — nem is rossz arány☺)** Akkor kerdem en, minek a korrektor? Vagy nincs?
Na jo, vegulis megertem ezeket a dolgokat, hisz most egy nehez idoszakon mentek at, es neked is nehez a hirtelen atallas (egyebkent orulok, hogy te vagy az uj foszeri), de a lapos cikkeket nem nezem el. Emiatt mar kacsingatok egy most indulo pc-s ujsag fele (a nevet direkt nem irom, tudjatok mirol van szo), amely stilusarol ti is peldat vehetnetek. De megegyeztem magammal, hogy egyelore adok meg egy eselyt es parhuzamosan veszemmindkeettot, de ha 2-3 honap mulva is ez lezs a helyzet, szomoru, de el kell bucsuznom toletek.
Remelem nem sertodtel meg **(nem)**, en hiszem, hogy a te vezetesed alatt ujra felviragozhat az ujsagunk, mindeni 576-ja.
HanG - a te hangod

Igazad is van, meg nem is. GyZ sokat ír. Ennek több oka is van. De még mindig ő az olvasók kedvence! (például ez az egyik az előbb említett okok közül) A helyesírás mindig is probléma volt, és mindig is az lesz. Nem csak nálunk, de minden egyes újságban, hiszen több százezer karakterről beszélünk — természetes, hogy becsúsznak hibák. De hidd el, azon vagyunk, hogy minél kevesebb csússzon be.
Egyébiránt nem tudom, miféle nehéz időszakról beszélsz: a KByte ugyanolyan ütemben és hozzáértéssel készült el, mint eddig. Ezért van az, hogy — bármily hihetetlenül is hangozzék ez — az olvasók nagy többségétől nagyon pozitív visszajelzéseket kaptunk.
Ma már szó volt a fogyasztói társadalom választási szabadságáról (oh, be szépen mondtam...).
Csak annyit tudok javasolni, azt az újságot járasd, ami legjobban tetszik. Ezt viszont senki nem döntheti el helyetted. Még én sem.

Utoljára hagytam Sir Lajhár (lelkes netes kritizőrünk) megkésett nyári élménybeszámolóját — úgy vélem, ebben az egyre inkább borússá, ködössé, esőssé forduló évszakban nem árthat egy kicsit felidézni az augusztusi forróságot... jóllehet, az újsághoz sok köze nincs, de hát istenem...

Hola Balázs!
Először is talán gratulálnom kellene a kinevezésedhez.
Másodszor pedig írnom kellene valami értelmeset, de mivel így augusztus végén még nem igazán tudom, hogy milyen is a szeptemberi szám, ezért inkább most másról firkálgatnék.
Nos azok akik figyelemmel kisérték az 576 topic nyári forgalmát, talán még emlékeznek rá, hogy kicsit kiléptem a mókuskerekemből és leruccantam a Balaton mellé. Olyan félpanziós ellátás. Reggeli, vacsora a kettő között pedig szabadfoglalkozás. Ha már így alakult gondoltam beugrom a Balcsiba, és kiszorítom a vizet a medréből. Négy órai kemény próbálkozás után rá kellett jönnöm, hogy ez a cirka hatvan kilómmal (és a két üllővel a hónom alatt) nem igazán fog sikerülni. Az „A" terv feladva. Ekkor jött a „B" terv. Kifeküdtem a partra, hogy magamba szívjam az összes napfényt, és így örök sötétséget szabadítsak embertársaimra. Eredmény? Háááááttttt... gondolom Te is észrevetted, hogy a nap 24 órájának csak az egyik felében van sötét, a másikban még tombol a világosság. Mondhatni fél siker(☺). Ráadásul olyan kellemetlen mellék hatások is felléptek bőröm színének változásával, hogy néhány kollégám-barátom kezdi hanyagolni a Lajhár megszólítást, és inkább csak Faszénnek hívnak. A bőröm pedig négyzetméteres darabokban jövöget rólam, ezért felhagytam a „B" tervemmel is. Ezek után- hogy felhagytam embertársaim bosszantásával- rengeteg szabadidőm lett, így hódolhattam kedvenc elfoglaltságomnak: a vízen járásnak. Sajna rövid időn belül rákellett jönnöm, hogy vagy én nem vagyok a régi, vagy a vizek nem a régiek és ha szeretnék látni valamit mondjuk Tihanyból akkor hajóra kell száljak. Ez kicsit elszomorított, és gondolom borongós kedvemet más is láthatta, mert bekapcsolták a viharjelzést, a mellettem napozó lányok pedig lekapcsolták a bikini felsőt. Ez azért javított volna valamit a közérzetemen, ha a feleségem nincs ott mellettem. De úgy kell nekem! Sörfesztiválra az ember ne vigyen sört, Velencébe pedig vizet. Most már legalább tudom mitől piros a gólya csőre: Égett a pofáján a bőr, amikor engem hozott.
Aztán lassacskán letelt a Balatonra kijelölt idő, amit nem is nagyon bántam, mert a lányom állandóan a vízbe ráncigált, hogy beleboríthasson a matracról. Ha még egy hétig maradunk biztos, hogy visszanő a kopoltyúm. Hazafelé, ahogy oda felé is, a Magyar Királyi Állam Vasutak igencsak megkérdőjelezhető első osztályú szolgatatását vettük igénybe. Nem utazom gyakran vonaton, de ismét rákellett jönnöm, hogy az első osztály csak annyiban különbözik a másod osztálytól, hogy az ülések fejtámláján van néhány kétes tisztaságú- talán már a gyártáskor is retkes- huzat. Az IC-re pedig ember legyen a talpán aki szerez helyjegyet. Nyolc órányi vidám vonatozás után- miközben többször is eszembe jutott Sz.JVC. által elkövetett írás a vonatozásról- már be is ájulhattam az ágyamba.
Na de ennyit a nyárról, és az emlékekről. Lassan abba is hagyom, mert ha jól tudom 2 oldalas lesz a csevi. És amúgy sem akarlak így az első alkalommal idegileg tönkretenni. Remélem lesz még rá alkalom. Ennek reményében: Sok sikert és eredményekben gazdag boldog Húsvétot kívánok mindenkinek!
Sir Lajhár (Sőreg István)
„...apu röhögő vakbele vagyok..."

Hasonló szellemben búcsúzom én is: aki még csak ezután kezd bele a KByte e havi számának felderítésébe, annak sok sikert és jó szórakozást — aki pedig autentikus módon az elejétől olvasott, az se keseredjen el, mert kevesebb, mint egy hónap múlva újra jövünk, addig is nem késő előfizetni, és meghozatni azt a hat számot ajándékba, ami esetleg még hiányzik a gyűjteményből (ez itt a reklám helye, hehehe).
Ne feledjétek, kezeket a lányok fölé... tovább mondani nem is merem, pedig lenne ötletem — na mindegy, rátok bízom, tegyetek úgy, ahogy jónak látjátok.
E havi tippünk: ha ezt a példányt már rongyosra olvastad, még mindig nem késő egy másikat venni☺

VargaB.
vargab@576.hu

NOVEMBERI SZÁMUNKBÓL



Evil Twin

Az American McGee's Alice sikere minden jel szerint nem hagyta hidegen sem a fejlesztőket, sem a kiadókat. Cyprien, a sajátos szellemi problémákkal küzdő gyermekember egy szép napon felkerekedik, hogy a saját lelkében szunnyadó Gonosz nyomába eredjen — elejét véve a setét oldal későbbi kibontakozásának. A 3rd Person alapokon nyugvó akció/kaland darab remélhetőleg kellő eredetiségről tesz majd tanúbizonyságot ahhoz, hogy még Alice örökében is késztetést érezzünk Cyprien kalandjainak közelebbi megismerésére.

Real War



Az új generációs RTS-ek egy következő képviselője is köreinket örvendezteti majd, mely az előzetes infók szerint számos újdonságot ígér mind megvalósítás, mind alapvető koncepció tekintetében. Ami biztos: a Real War, nevéhez hűen minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a hadműveletek szimulálására. A megszokott nyersanyagmenedzselés helyett így újszerű alapokon nyugvó gazdaságmodellt, felenként több mint negyven egységet, valamint minőségi RTS élményanyagot várhatunk a műtől, mely a valósidejű stratégiák állóvizét hivatott felkavarni — ugyancsak november havában.



Stronghold

Noha a legtöbb körökre osztott stratégia előtt ismeretes a várostrom fogalma — gondoljuk csak a Heroes, avagy az ősrégi Castles sorozatokra — a Stonghold alkotói felismerték a téma teljes kimerítésében rejlő lehetőségeket. A várvédelem megszervezése, avagy a másik oldalról szemlélvén az eseményeket, az ostrom előkészületei majd lebonyolítása jelentik a darab savát-borsát, mely sajátos megközelítése végett esélyes lehet új ízekkel fűszerezni mind a körökre osztott, mind az RTS birodalmat. No hiszen!

Rogue Spear: Black Thorn



A szakma, s rajongók tömegei által is elismert kommandósdi a jövő hónap derekán kiegészítőcsomaggal bővül, mely során testközelből tapasztalhatjuk meg egy különleges békefenntartó alakulat legmeredekebb bevetéseit. A Rogue Spear: Black Thorne fejlesztett mesterséges intelligencia tükrében ígéri, hogy a benne hozzáférhető küldetések még a veteránokat is megizzasztják, míg a hamisítatlan, egyszersmind kíméletlen életszerűségéről ismert Rogue Spear mítosz hírnevének öregbítésében is jeleskedik majd a mű. Őőő: várhatóan.

TOPLISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Shogun: Mongol Invasion (EA)
4. Max Payne (Take 2)
5. Operation Flaspoint (Codemasters)

USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. SW Galactic Battlegrounds (LucasArts)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Motor City Online (EA)
4. Operation Flaspoint (Codemasters)
5. Max Payne (Take 2)

Novemberre várható megjelenések

Fighting Legends (*Maximum Charisma*)
Mechwarrior 4: Black Knight (*Microsoft*)
Cabelas: Off Road 2 (*Cabelas*)
Kohan: Ahirman's Gift (*Strategy First*)
Drunna (*Microids*)
Tennis Masters (*Microids*)
Morrowind (*Bethesda*)
Star Wars Galactic Battlegrounds (*LucasArts*)
Empire Earth (*Sierra*)

Sims: Hot Date (*EA*)
Star Trek Armada 2 (*Activision*)
Europa Universalis 2 (*Strategy First*)
Master Rally (*Microids*)
Warrior Kings (*Microids*)
C&C: Renegade (*EA*)
Hooters: Road Trip (*Ubisoft*)
Ghost Recon (*Ubisoft*)
Industry Giant 2 (*JoWooD*)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: november 15-TŐL!

Sleepy Hollow

Álmosvölgy legendája

Keresd az 576 Shopokban

Akció Október 20-tól

November 20-ig!



~~7999,-~~

3999,-

~~3999,-~~

1999,-







I SSN 0865-8226

